
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET
STATION
Nº 4 495 PESETAS
¡¡GANA!!
Cartucho de trucos XPLORER
Pistola SCORPION
HEART OF DARKNESS
ANÁLISIS Y PRIMEROS PASOS POR LA OSCURIDAD
GRATIS
Volumen II de la Enciclopedia de los Trucos
FIEBRE DE FÚTBOL
FIFA 99 > MICHAEL OWEN'S WLS 99 > ACTUA SOCCER 3 > VIVA FOOTBALL
CRASH 3
13 NIVELES AL COMPLETO
COOL BOARDERS 3
ESCUELA DE SNOWBOARD
GUÍAS ODT > TOCA 2 > SOUL BLADE > TOMB RAIDER III (2ª PARTE) ANÁLISIS METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE > A BUG'S LIFE > APOCALYPSE >ASTEROIDS > KNOCKOUT KINGS... COMPARATIVOS STICKS > MINI-VOLANTES PREVIEWS R4 > FF VIII > MONACO GP 2 > MASTER OF MONSTERS > G-POLICE 2...
8 421174 023497

Guillemot



La tecnología Shock 2 (estéreoshock) de Guillemot aporta dos motores independientes en el interior del mango del volante capaces de transmitir vibraciones diferentes directamente a cada mano. Podrás vivir experiencias más allá de la visión en un entorno envolvente.
9 botones de acción rápida. Pad para navegar por los menús.
Palancas traseras para cambio de marchas tipo F1.
Eje ajustable en altura y ángulo.
Base en forma de "T" invertida posicionable sobre la mesa (provista de dos fuertes ventosas), bajo las piernas o en posición de kart.

RACE 32/64 SHOCK 2
"MÁS ALLÁ DE LAS SENSACIONES"

www.guillemot.com

Compatible con PlayStation™ y Nintendo® 64.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelo
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

Para obtener más información sobre los productos Guillemot envíanos por correo este cupón.
Nombre y Apellidos..
..........CP.....................Población..........................
Edad.........E-mail..

Distribuido por: TOYS"R"US CENTRO MAIL



PlayStation
MEMORY CARD

Nº 4 Febrero 1999
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de Arte: Ibon Zugasti
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Maquetación: Álex Ortega
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
Redacción: Sergi Rivero, Víctor Carrera, Francisco Perkins
Traductores: Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón, Sergi Rivero

PUBLICIDAD:
Barcelona: José Bonet, Sandra Araquistain
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
Juan Ruíz
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail:
direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
93 415 07 99
Depósito legal: D.L.B 30072-98

¿QUIERES TRUCOS? ¡PUES PÍDELOS!

906 319 344

LLama y pide lo que quieras: pizzas, comida china, boquerones... ¡Y TRUCOS! PLANETSTATION se ocupará de saciar tu sed y tu hambre de códigos y trucos (respectivamente); de lo demás tomaremos nota por si algún día ampliamos el negocio...

Dinos de qué juegos quieres trucos y nuestra brigada de búsqueda y captura de códigos —que trabaja 24 horas al dia, 365 días al año— se pondrá inmediatamente manos a la obra para que en el siguiente número de PLANETSTATION te podamos dar las claves que necesitas. ¡Nunca más se te resistirá un sólo juego!

¿Te has quedado tirado en un nivel de *Tomb Rider 2* a las 5 de la madrugada sin tener la menor idea de por dónde seguir? ¿Te sientes perdido y desamparado una triste tarde de domingo (lluvia incluida) porque no sabes cómo cargarte esa cucaracha repulsiva del True Ogre en *Tekken 3*? ¡No desesperes! El teléfono no fallará ni siquiera cuando un rayo te deje sin luz y nuestro 906 319 344 seguirá allí, todos los días a todas horas, para echarte un cable en los momentos más críticos de tu relación con la PLAYSTATION.

Precio llamada 33 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

GRÁBATE ESTE NÚMERO EN LA NEURONA:

906 319 344

...o, casi mejor, ten una PLANETSTATION siempre a mano.

SUMARIO









DIRECTORIO DE JUEGOS

Guía para acceder rápidamente a los juegos que aparecen en este número.

EN ÓRBITA 24

Entérate de qué van los títulos más frescos y jugosos.

AL HABLA 34

LIBRO DE RUTA 44

Todas las claves para que no se te resista ningún juego.

INSTRUMENTAL 110

Los periféricos que hacen más llevadera la dura vida del consolero empedernido.

CÓMIC 113

Una nueva entrega de las peripecias de Zao.

NOTICIAS

PLAYSTATION 2, OTRA VEZ COMPATIBLE

No es cachondeo, es la dinámica de los rumores. Según el último, procedente de la sede ConsoleGames (www.consolegames.com), la PlayStation 2 —también llamada "PlayStation Next"— sí será compatible con los actuales juegos para PlayStation. La diferencia es que, esta vez, tal afirmación parece provenir de Sony, que al fin y al cabo debería ser la única fuente fiable. Así pues, este mes tocan buenas noticias: podría ser que pudieses seguir exprimiendo todos los títulos que ya posees para la gris en la próxima máquina de Sony.

Además, esta publicación on-line afirma que "fuentes poco solventes" indican que los planes preliminares para la nueva consola prevén que ésta utilice la tecnología DVD para los juegos propiamente dichos y la MiniDisc para las tarjetas de memoria; la principal ventaja de ambos sistemas es la gran capacidad que ofrecen, aunque en el caso del MiniDisc esta prestación es relativa, ya que lo que se puede considerar "gran capacidad" para funcionar a modo de tarjeta de memoria no lo sería si se convirtiera en el soporte de los juegos. Aun así, según ha informado el periódico de la industria de los videojuegos MCV, las divisiones americana y europea de Sony Computer Entertainment están presionando a favor del MiniDisc como único soporte. Una de las razones principales para abogar por esta tecnología parece ser la preocupación por la piratería, aunque en realidad éste sería un aspecto menor en comparación con las diversas diferencias importantes que hay entre uno y otro sistema.

Por una parte, el MiniDisc ofrece la ventaja de ser una tecnología relativamente madura (lo que, entre otras cosas, significa "asequible") y de ser capaz de reproducir y grabar. En el caso de que la PlayStation 2 estuviera preparada para funcionar como plataforma de conexión a Internet, la posibilidad de descargar demos, actualizaciones y otros archivos de la red podría ser un punto a favor de la máquina de Sony. El inconveniente del MiniDisc estándar es su limitada capacidad (140 MB) si la comparamos con la de un CD (640 MB) o, más aún, con la de un DVD (17 GB). Si la PlayStation 2 se decantara por el MiniDisc, se quedaría claramente en inferioridad de condiciones frente a sus competidoras: el drive N64 DD que se le puede añadir a la Nintendo ofrece 64 MB de almacenamiento, mientras que la Dreamcast utiliza un formato especial de CD-ROM capaz de guardar hasta 1 GB de datos.

Si la máquina de Sony optara finalmente por el DVD, la historia sería bien distinta. En todo caso, otras informaciones que han trascendido al respecto afirman que manejará seis millones de polígonos por segundo (el doble que la Dreamcast) y que, efectivamente, ofrecerá conexión a Internet. También se ha hablado de una nueva tecnología para los gráficos que permitirá efectuar la teselación en tiempo real; se trata de la técnica que se ha utilizado en el desarrollo del juego Messiah, cuyas primeras imágenes demuestran que presenta un aspecto mucho más suave y realista que el que son capaces de proporcionar los gráficos tradicionales a base de polígonos.

Hay que tener en cuenta que el MiniDisc apareció en 1992 como un sustituto para las cintas de audio y que su mayor capacidad se debe a la compresión de datos. De momento sólo ha triunfado realmente en Japón, y en Occidente está empezando a extenderse como formato de audio, pero en el terreno informático no cuenta aún con grandes simpatías.

El DVD, por su parte, es el resultado de una agria batalla que enfrentó a Philips y Sony contra un consorcio liderado por Matsushita (la corporación a la que pertenece Panasonic). En 1997 se impuso la voluntad de esta última empresa, y los reproductores y el software no llegaron a las tiendas hasta hace unos meses. Como soporte es mucho más potente, ya que incluso permite que las dos caras del disco (externamente es igual que un CD-ROM) contengan datos. Sus 17 GB de capacidad (26 veces más que un CD-ROM) se suman a la tecnología de compresión para poder albergar películas con el sonido en más de un idioma.

Aun así, el futuro del DVD no está nada claro. En el terreno doméstico tiene que competir con las archiconocidas cintas VHS, un formato plenamente extendido ante el que tiene la desventaja de que todavía no se ha establecido ningún estándar de DVD grabable (hay varios en fase de desarrollo). Para los jugadores resulta un soporte muy atractivo por su gran capacidad de almacenamiento y la rapidez de acceso a los datos. Pero si Sega renunció a él para su Dreamcast fue porque la tecnología y los derechos de licencia del DVD todavía son muz costosos, un inconveniente que se suman al hecho de que —al ser un medio de almacenamiento de sólo lectura— no permite guardar informacion y archivos de descargados de Internet.



LARA CROFT, POR FIN SEMIDESNUDA

Lara Croft, por fin pseudo-desnuda
La historia de los códigos y trucos para consolas acaba de lograr un hito que combina el ingenio técnico con la perversión adolescente. Desde el lanzamiento del primer Tomb Raider, allá en 1996, los jugadores masculinos han pedido y suplicado algún truco que les permitiera ver a Lara Croft en pelota picada.

Eidos y Core han dicho siempre que esa posibilidad no existía y no existiría jamás. Y así ha sido, de hecho. Lo que ocurre es que Fire International, el fabricante del cartucho de trucos Xplorer (distribuido en España por Ardistel), ha producido 96 unidades de este dispositivo que incluyen un código capaz de variar el color del traje de Lara a un tono carne y añadirle unos pezones (poco convincentes, pero pezones al fin y al cabo). Ya de paso, el truco en cuestión convierte a Lara en una rubia explosiva, en lo que parece ser un efecto secundario indeseado. Además, las limitaciones son importantes: sólo funciona en el primer nivel, y desaparece en cuanto Lara se tira al agua.

Desde el punto de vista técnico se puede considerar como un logro impresionante, pero en el terreno erótico resulta de lo más decepcionante (¡la verdad es que los polígonos lucían más vestidos!). Por muy atractiva que nos parezca Lara Croft, seguimos teniendo claro que es mucho mejor una chati de carne y hueso.



RÁNKINGS

LOS 10 MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PARA PLAYSTATION
...según nuestros lectores

1. Final Fantasy VII
2. Gran Turismo
3. Tekken 3
4. Resident Evil 2
5. Tomb Raider II
6. Colin McRae Rally
7. Medievil
8. Alundra
9. ISS Pro 98
10. Soul Blade

¡VOTA!

Participa tú también y gana regalos sorpresa! Cada mes actualizaremos la clasificación y sortearemos regalos entre los participantes. Envíanos tu ránking a:

PLANETSTATION - Ediciones Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

o por correo electrónico a: planet@intercom.es
o por fax al nº 93 652 45 25

SONY Y PLAYSTATION ARRASAN



Lo han vendido todo y más. Los últimos datos que han llegado a nuestra Redacción sobre las ventas de PlayStation a lo largo de las fechas navideñas hablan por sí solos: 300.000 consolas vendidas y todo el stock "roto" (es decir, agotado) ya a mediados de diciembre. Alicia Sanz, de Sony España, declaró a PlanetStation que, de haber contado con existencias suficientes, hubieran ampliado las cifras en un margen más que considerable. Estos datos perpetúan el reinado PlayStation y aseguran el futuro de la consola como líder en parque de unidades, y por lo tanto, en desarrollo de software para ella.
Porque, además, el fenómeno no es exclusivo de España, sino que en el Reino Unido también se dispararon las demandas de PlayStation en cuanto empezó el mes de diciembre. Así pues, Sony ha batido récords otra vez. A pesar del lanzamiento del tan cacareado Zelda 64, la gris se ha vuelto a llevar el gato al agua frente a su competidora "tecnológicamente superior". Y eso que todavía no estaban en la calle las grandes esperanzas para Play: Metal Gear Solid, Legacy of Kain: Soul River, Ridge Racer Type 4 y Gran Turismo 2. Todo parece indicar que 1999 será otro año de reinado PlayStation, ya que la Dreamcast tampoco parece estar dando lo que el público esperaba. Ya lo sabes: si Papá Noel o los Reyes te han traído una Play, ¡enhorabuena!

LOS 10 JUEGOS MÁS VENDIDOS

En CentroMail
Tel. 902 17 18 19

PSX	N64	PC
1. Crash 3	Zelda 64	PPC futbol 7.0
2. Tomb Raider III	Turok 2	Grim Fandango
3. Fifa 99	V-Rally	Fifa 99
4. Colin Mcrae Rally	Mission: Impossible	Emergency
5. Cool Boarders	F1 WGP	Tomb Raider III.
6. Medievil	1080' Snow.	Anno 1609
7. Spyro the Dragon	NBA Live 99	Colin Mcrae Rally
8. NBA live 99	Banjo Kazooie	Age of Empires
9. Abe's Exoddus	F-Zero X	Rogue Squadron
10. Gran Turismo	Mario Kart 64	Ring: el anillo de...



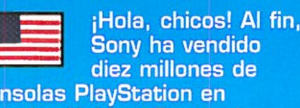
SATÉLITE USA



El informe mensual de Cat Bucannon desde Estados Unidos acaba de aterrizar sobre nuestra mesa. Ya podría haber aterrizado ella en persona...



Kaz Hirai sortea PlayStations especiales



¡Hola, chicos! Al fin, Sony ha vendido diez millones de consolas PlayStation en Estados Unidos. Para celebrarlo, Sony Computer Entertainment America ha anunciado a través de Kaz Hirai, uno de sus representantes, que va a sortear una edición limitada de 100 consolas azules. Esta promoción se realizará a través de la prensa de por aquí... es una pena que desde España no podáis participar. **(Nota de Redacción: Gracias, monina)**



EA espera que su nuevo título ***Street Sk8ter*** conquiste el corazón de los estadounidenses, y tiene posibilidades de hacerlo porque será el primer juego de monopatines en aparecer para PSX. Es previsible que todos los chavales que corren por la calle con *skateboard* quieran hacer piruetas y carreras con este título. ¿Significará esto la muerte de los graffittis?


Street Sk8ter: Rodilleras forever


Freestyle Boardin': ¡Radical!



Capcom anuncia el lanzamiento de ***Freestyle Boardin' '99*** en Estados Unidos, un título de *snowboard* en el que los surfistas pueden combinar —como en *Cool Boarders 3*— piruetas con descensos vertiginosos. La tabla despide nieve hacia atrás al surcar la nieve, pero los gráficos parecen un poco granulados. Aún no se sabe nada sobre su aparición en Europa.



En ***Guardian's Crusade***, de Activision, el jugador es un caballero que tiene la misión de reunir a un monstruito bebé con su mamá-monstrua. Las capacidades de este monstruito poligonal evolucionan y cambian en función de su relación con su tutor. Este título de rol y mascotas virtuales verá la luz en USA el mes que viene.


Guardian's Crusade: monstruitos de adopción

NUEVO INTENTO (Y FRACASO) DE SONY POR IMPEDIR EL PIRATEO

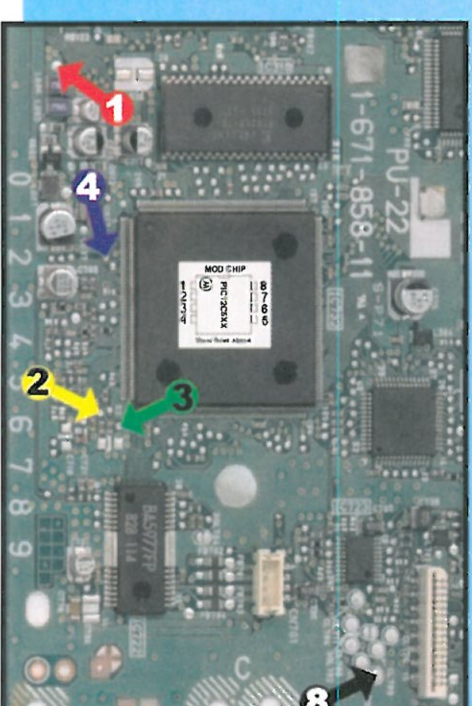
La consola PlayStation es la plataforma que, hasta el momento, ha registrado un mayor índice de pirateo del software que a ella se destina. Aunque a largo plazo se trata de una actividad que perjudica a todo el mercado de los videojuegos (incluidos los consumidores, ya que las inversiones de los desarrolladores en nuevos juegos dependen del volumen de beneficios de sus títulos anteriores), lo cierto es que los altos precios del software para la Play hacen que el mercado de los juegos piratas no se detenga ante campañas y redadas como la que hace un mes llevó a más de 100 personas a la comisaría. El pasado 13 de diciembre, la policía confiscó gran cantidad de material pirata tanto para PC como para PlayStation en los alrededores del mercado barcelonés de Sant Antoni y otros municipios del área metropolitana de Barcelona, realizó más de 20 registros domiciliarios y detuvo a 115 personas, entre las que se encontraban tanto vendedores como compradores.

Según la FAP (Federación AntiPiratería), el material incautado en Barcelona superaba los 500 millones de pesetas de valor: había más de 20.000 videjuegos pirateados, más de 25 ordenadores con sus correspondientes grabadores de CD (conocidos como "tostadoras") y 70 consolas PlayStation, entre otras cosas. Esta misma fuente afirma que "este tipo de operaciones han conseguido sensibilizar a los aficionados, que cada día llaman a la FAP para informar sobre prácticas piratas".

El chip de la discordia

El famoso chip que permite que nuestra PlayStation europea lea CD de importación procedentes de Japón (y también copias pirata de los mismos, obviamente) volvió a brillar con luz propia entre los acusados. De hecho, en vista del fracaso de las medidas tomadas por Sony para evitar que fuera posible copiar el software, la compañía decidió a finales de noviembre cambiar de estrategia y proteger el hardware de su gris. El propósito era impedir que los juegos (también los "legales") funcionaran en las consolas que tenían instalado el dichoso chip multisistema. Sin embargo, esta táctica fracasó también nada más ponerse en práctica. El primer juego que salió al mercado japonés tratado con tal fin, Poporogue, se equivocaba sistemáticamente en su diagnóstico y creía estar siempre en una consola modificada con el chip, con lo cual no dejaba jugar tranquilo al pobre usuario. Esto obligó a Sony a reeditar el juego... y a volver a los laboratorios a pensar en otra solución.

Mientras tanto, por el mercado ya circula otro dispositivo que habilita a la Play para leer CD copiados y que, a diferencia del chip, no requiere manipular internamente la consola. Se trata de un pequeño aparatito llamado 'Action Replay' que, enchufado a la parte posterior de la PlayStation y ayudado por algún objeto que fuerce al disco a girar sin interrupción, surte el mismo efecto que el chip multisistema. Este complemento se vende legalmente, ya que sirve también para que un usuario pueda, por ejemplo, seguir jugando con su querida Play durante sus viajes a un país cuyo sistema sea NTSC en lugar de PAL. Veremos cuál será la próxima salida de Sony para proteger el aún floreciente mercado de la Play. En todo caso, está claro que la última palabra la tenemos los usuarios, por lo que está en nuestra mano evitar este tipo de competencia deleal que obstaculiza el desarrollo de una industria de la que tanto esperamos. La inversión en los productos que fabrica —y, por consiguiente, la calidad de los mismos— depende, al fin y al cabo, de su rentabilidad.



PACK BENÉFICO DE ACCLAIM

A finales de noviembre, la casa de juegos Acclaim, responsable de títulos como Forsaken entre otros muchos, puso en marcha una iniciativa solidaria y novedosa dentro del mundo de los videojuegos: comercializar un pack de cuatro juegos (Independence Day, Overboard, Actua Soccer Club y Thunder Hawk II— y dedicar el 50% de los ingresos a la beneficencia, reservando el porcentaje restante para cubrir los costes de distribución. El precio de salida del pack fue de 6.000 pesetas y el precio de venta al público recomendado, de 9.900.

La meta fijada por la compañía era recaudar 250 millones de pesetas en toda Europa, dinero que iría destinado a diversas organizaciones no gubernamentales (ONG) cuyo campo de actuación social estuviera centrado en la infancia. Una de estas organizaciones es Princess Trust, fundada por la difunta princesa Diana de Gales.

En España, la iniciativa se ha canalizado a través del distribuidor New Software Center. Al cierre de esta edición de PlanetStation, dicha empresa no disponía aún de cifras de ventas en nuestro país hasta el final de las fechas navideñas. Sin embargo, la compañía se muestra satisfecha en líneas generales de lo recaudado hasta el momento, pues la cantidad que baraja no queda lejos del objetivo marcado en su día. Otro dato positivo es que el comerciante vendedor de videojuegos tiene la posibilidad de sumarse a la fórmula benéfica en el último momento con el fin de aumentar el importe recaudado por cada unidad vendida.

GANADORES DE LOS CONCURSOS del Nº 2 de PlanetStation

Concurso Rival Schools

La respuesta correcta era la A: los luchadores de este juego luchan por justicia, no para pasar el rato. Y los ganadores son:

Antino José Gutiérrez Salazar (Barbastro)
Albert Daunés (Barcelona)
Francisco Pérez González (Málaga)
Juan Martín Rubio (Portbou)
Óscar Tahoces Olano (Ponferrada)
Verónica Molina Mínguez (Logroño)
Cosme Robles Picó (Villajoyosa)
Jacinto Melguizo Rodríguez (Motril)
Fernando Gómez Marcos (Vitoria)
Isabel Núñez Sánchez (Cádiz)

Concurso Pocket Fighter

La respuesta correcta era la C: el personaje de origen chino de la serie Street Fighter es Chun-Li. Y los ganadores son:

Raúl Fernández Mendoza (Madrid)
Óscar Romero Alfonso (Cadalso de los Vidrios)
Rafael Aracil López (Quart de Poblet)
Guillermo M. Álvarez García (Gijón)
Carlos Otero García (Rubi)

Concurso "Los 10 mejores juegos"

Jon Aritz Márquez Díez (Miranda de Ebro)
Martín Martín Bello (Erandio)
Fernando Pérez Martín (Leganés)

Publicidad indiscreta

Para atraer la atención del consumidor, la publicidad va cada vez más lejos y, a veces, se pasa. Ése parece ser el caso de una de las últimas campañas de Sony para promocionar en el Reino Unido los últimos juegos para su consola PlayStation. La campaña consistía en mandarles a los poseedores de una gris que en su día se habían registrado como tales un sospechoso sobre marrón con las leyendas 'Privado y Confidencial' y 'Resultados de la Prueba'. Qué raro... En el interior había una serie de radiografías y unas fichas médicas firmadas —ahí estaba el gazapo— por el Dr. Bosconovitch, uno de los personajes de Tekken 3.

Seguramente, ningún usuario se habría alarmado por una cosa así, pero a la pobre madre de uno que estaba de viaje sí le mosqueó el sobre y decidió llamar a su hijo con la voz temblorosa y el corazón en un puño. Cuando le dijo que tenía correo urgente, el chico también se intrigó y le dijo a su madre que abriera el sobre para averiguar qué caray pasaba. Tras un tenso silencio que duró un par de minutos, la madre fue leyendo hasta que llegó al nombre que delataba el origen del envío y, por suerte, no le dio ningún patatús ni se desmayó con el teléfono en la mano.



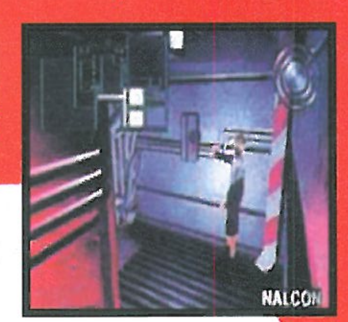
Sin embargo, hubo gente a la que no le hizo ninguna gracia la bromita. En el programa Watchdog de la BBC se relataron las historias de algunos usuarios que en realidad padecían alguna enfermedad grave y que encontraron la campaña de Sony de muy mal gusto. Seguramente, la compañía se lo pensará dos veces la próxima vez que a alguno de los creativos de su departamento de publicidad se le ocurra una cosa tan original y atrevida...

SATÉLITE JAPÓN

Noticias procedentes de la cuna de PlayStation

Cada mes recibimos informes del país del sol naciente de parte de nuestro corresponsal, Shintaro Kanaoya, que siempre está en el lugar adecuado en el momento oportuno.

Square ha anunciado recientemente que ***Final Fantasy - The Movie*** está en fase de producción para ser estrenada en el año 2001. Los 70 millones de dólares de presupuesto previsto se los gastarán los estudios de Square en Honolulu (EE.UU.), y en el equipo está Al Reiner (*Apollo 13*). Los datos escasean, pero un pajarillo nos ha dicho que el film será totalmente generado por ordenador, al estilo *Toy Story*.



FF - The Movie: ¡Todo renderizado!



Legend of Legaia: un RPG de leyenda.

Legend of Legaia, la respuesta de Sony a *Final Fantasy VII*, es un RPG con todas las de la ley y será una bomba. El responsable de la historia es Contrail (de *Wild Arms*), y la narración combina bocadillos de texto, vídeo y secuencias poligonales. Lo emocionante es el sistema de batalla por turnos: se pueden usar combos de ataques físicos o mágicos y verlos en 3D. Muy pronto llegará a las tiendas de importación españoles, aunque sólo en japonés.



El juego ***Brave Saga***, de Takara, recuerda a *Super Robot Wars*, de Banpresto. Ambos están protagonizados por los robots de distintas series de dibujos animados japoneses. Por problemas de derechos, Takara sólo puede reproducir androides de algunas historietas *anime*, como *Armored Troopers Votoms*. En *Brave Saga*, sin embargo, el jugador no encarna a ningún héroe de chatarra, sino a un chaval que recluta robots para que le ayuden a luchar.



Brave Saga: Los robots pegan fuerte.



V-Force: Guerra interplanetaria

Pronto estará en las tiendas niponas ***V-Force***, un juego de guerra que no pinta nada mal. Debes dirigir a un vasto ejército contra unos invasores alien para defender a la Tierra de su ataque. El combate se desarrolla en una base lunar y, como buen simulador de guerra que es, *V-Force* incluye gran cantidad de armas y movimientos tácticos que deberás aprender a dominar para salvaguardar la paz.

OTROS PLANETAS

NEO GEO POCKET

El último bastión de Nintendo está amenazado: el lanzamiento de una nueva consola de bolsillo, la NeoGeo Pocket, está poniendo a prueba la solidez del éxito de la GameBoy en todas sus variantes. La nueva plataforma portátil de 16 Bits es el primer intento de esta compañía con gran experiencia en el terreno de las recreativas por hacerse con un lugar en el mercado de los sistemas de bolsillo. Se trata de un aparato pequeño pero matón: la calidad de los gráficos es más detallada que la que ofrece la GameBoy Pocket, su pantalla de LCD proporciona ocho gradaciones de gris y el sistema posee 16 KB de RAM interna para almacenar juegos. Además, la NeoGeo Pocket ofrece prestaciones de PDA, tales como la función de calendario, reloj, alarma y alguna otra pijada.

A la consola se le pueden añadir diversos accesorios, como un cable para conectar dos unidades, auriculares, un enlace para conectarla a la Dreamcast y un dispositivo para escuchar la radio. Está disponible en ocho colores diferentes y cuesta unas 10.000 pesetas al cambio (aún no hay precio oficial en España).



NINTENDO 2000, UN PROYECTO MUY FUTURO

Según fuentes fidedignas (www.consoledomain.com), un grupo de ingenieros se halla embarcado en estos momentos en el desarrollo de una nueva consola destinada a relevar a la Nintendo 64 y dispuesta a poner en apuros a la mismísima Dreamcast. Su nombre: Nintendo 2000. Aseguran en Nintendo que utilizará tecnología DVD para dar réplica a la también futura PlayStation 2 —aunque no está claro que sea éste finalmente el soporte escogido por Sony para ella— y, de paso, enterrar las numerosas criticas que ha recibido el sistema de cartuchos. En una reciente entrevista, uno de los responsables de Nintendo en Japón, Minoru Arakawa, asegura que la consola estará lista para las tiendas en el año 2001. PlanetStation ha contactado con la agencia de prensa de Nintendo en España, pero esta pesquisa no ha servido para arrojar más luz sobre el asunto. Parece ser que en esta parte del mundo no se tiene información alguna sobre tan remoto proyecto, lo que podría responder a una voluntad de la compañía por mantener el misterio y evitar comentarios prematuros. Teniendo en cuenta la cantidad de rumores que llegaron a circular sobre la Dreamcast y los que corren hoy acerca de la PlayStation 2, no es muy probable que Nintendo consiga acallar las habladurías en el planeta consolero.

Tomb Raider III para PC sufre defectos de fábrica

Las prisas para tener el juego listo y a la venta antes de Navidad han traicionado a los desarrolladores de la última entrega de Tomb Raider para PC, y parece ser que el editor del juego, Eidos, no da abasto con la cantidad de llamadas de usuarios que se quejan del mal acabado del juego. El fallo más corriente es una ligera variación en el mapa al recuperar una partida grabada, pero Eidos ha aprovechado la ocasión para pulir algún otro aspecto, como las texturas y el sonido con la tarjeta de sonido AWE64. Por suerte, al menos Lara Croft lo tiene todo en su sitio y, de momento, no hay ninguna noticia de que en la versión para PlayStation suceda nada parecido.

Canal Red 2000 de Via Digital: la programación del canal informático para "el año antes"

1999. Canal Red 2000. Vía Digital. Hemos querido avanzar la programación del último año del siglo de una de las cadenas monográficas dedicadas a la informática que posee la televisión digital de nuestro país. Hablamos con Pablo Serrano, productor, y nos comentó que la tendencia será a conservar todo lo ganado hasta la fecha e intentar mejorar la cantidad de información contenida y ofrecida por la cadena. El programa más emblemático de la cadena —el más mimado y el de mayor aceptación entre los televidentes a juzgar por el volumen de 'e-mails' recibidos— seguirá siendo Cybernauta. Se trata de un espacio dedicado a la Red, los juegos y las videoconsolas; incluye un 'Top Ten', listas de éxitos de varios tipos, trucos y demás, todo conducido por una voz en off.

Los restantes programas de la cadena también se mantendrán en la línea actual. Entre ellos se encuentran Techno Diario, dedicado a los avances tecnológicos y enfocado sobre todo a profesionales y usuarios aventajados; Brickobite, para aprender a montar una placa base y a descomponer alguna otra tripa de tu ordenador, y S.O.S PC, por si luego no sabes que hacer con las piezas desmontadas o te encuentras metido en algún otro atolladero informático. En el apartado didáctico destacan Teleaula y los Cybercursos sobre el uso de programas y aplicaciones.

Según Pablo Serrano, "se trata de insistir en las eternas premisas de la televisión: formar, informar y entretener", aunque hoy por hoy sea siempre en diferido. El contacto y las vías de comunicación con el telespectador son uno de los aspectos claves que Canal Red 2000 se propone mejorar. De momento, a PlanetStation nos han abierto las puertas de sus instalaciones, así que quizá más adelante os contaremos con más detalle los entresijos de Canal Red 2000. Lo que no os podremos describir es el plató del programa Cybernauta, ya que, misterios de la tecnología, ¡este espacio no tiene plató!

El módem de la Dreamcast, fuera de Japón

El uso de la nueva consola de Sega como soporte de conexión a Internet no está limitado al territorio japonés. Hasta ahora nadie había conseguido desentrañar fuera del país del sol naciente el funcionamiento del software Passport con el que funciona la Dreamcast, pero hace unas semanas trascendió a través de la sede web Console Domain el caso de un usuario, Ken Comeforo, que ha conseguido —después de experimentar largo y tendido— que las prestaciones on-line de su nueva consola se puedan aprovechar fuera de Japón. El proceso no es fácil, pero al menos se sabe que es posible y el generoso Comeforo lo cuenta con detalle en la mencionada sede web (www.consoledomain.com/dreamcast/articles/How_to_use_the_Dreamcast_Modem.html).

Puntuado en PlanetStatin con 5 planetas

CONCURSO

Acepta el reto de PLANET STATION ARDISTEL, S. L. Y ¡GANA!

uno de los **5 Xplorer** que tenemos en la Redacción para los PlanetBoys más avispados y las PlanetGirls más dicharacheras.
Participar es muy sencillo: sólo tienes que contestar correctamente a la cuestión que te planteamos a continuacion, apuntar tu respuesta en el cupón adjunto y enviárnoslo antes del 15 de febrero de 1999.

¿QUÉ ES UN XPLORER?

A - El primer satélite que llevo una PlayStation a la luna
B - Carnaza para los canívales
C - Un cartucho de trucos
D - Un periférico que convierte la Play en un PC a 330 Mhz.

La respuesta es dificilísima, pero confiamos en la inteligencia superior que otorga el ser lector de PlanetStation. ¡Atrévete a demostrar que eres de los nuestros!

CONCURSO Explorer

¿QUÉ ES UN EXPLORER?

- ☐ A) El primer satélite que llevo una PlayStation a la luna
- ☐ B) Carnaza para los canívales
- ☐ C) Un cartucho de trucos
- ☐ D) Un periférico que convierte la Play en un PC a 330 Mhz

Nombre: ....

Dirección: ....

....

Teléfono ....

TRUCOS ÚLTIMA HORA

Algunos de estos trucos han llegado a *PlanetStation* en el último momento, así que no nos maldigas si no te funciona porque estás avisado: no los hemos podido comprobar.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

¡CERDO VAAAA!

El anterior juego de Duke (*Total Meltdown*) era de los pocos títulos PSX que no contenía ningún truco, pero *TTK* lo compensa porque tiene el doble de lo normal. Estos códigos no tienen que introducirse especialmente rápido, así que puedes concentrarte en apretar correctamente los botones.

Seleccionar nivel
Pausa la partida y aprieta ↓ x9, ↑, y luego sal al menú principal. Selecciona la opción Time To Kill en la parte inferior de la pantalla, mueve g/c para seleccionar un nivel y, por último, aprieta 5 para comenzar a jugar.

Invulnerable
Pausa la partida y aprieta L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select.

Invulnerabilidad temporal
Pausa la partida y aprieta R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

Invisible
Pausa la partida y aprieta L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Munición ilimitada
Pausa la partida y aprieta ←, →, ←, ←, Select, ←, →, ←, ←, Select.

Todas las armas
Pausa la partida y aprieta L1, L2, a, L1, L2, e, R1, →, R2, g.

Súper armas
Pausa la partida y aprieta R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select.

Inventario al completo
Pausa la partida y aprieta R1 x5, L2 x5.

Todas las llaves
Pausa la partida y aprieta a, ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.

Doble Duke
Pausa la partida y aprieta L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Duke cabezón
Pausa la partida y aprieta R1 x9, ↑.

Duke "jibarizado"
Pausa la partida y aprieta R1 x9, ↓.

Enemigos mixomatosos
Pausa la partida y aprieta R1 x9, ←.

Enemigos a la jíbara
Pausa la partida y aprieta R1 x9, →.

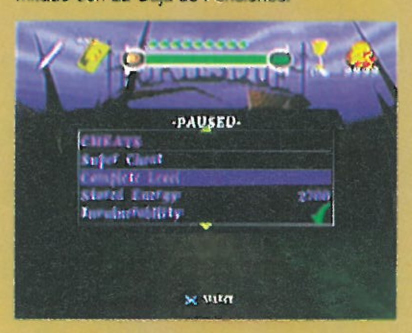
Vídeo de promoción de Rogue Trip
Aprieta L1 + L2 + R1 + R2 cuando salga el logo de GT Interactive durante la secuencia introductoria.

MEDIEVIL

MARCHANDO UNA CERVEZA Y UNA BAYETA

Ojo al parche: es un código larguísimo, pero es la clave de un supertruco... y, además, es por una buena causa.

MENÚ DE TRUCOS
Activa la pausa durante la partida. Mantén pulsado L2 y aprieta △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.
Ahora en el menú de pausa encontrarás opciones extra como selección de nivel, invulnerabilidad, todas las armas y una línea de crédito ilimitado con La Caja de Pensiones.



TEKKEN 3

RIVALIDAD ESCOLAR

El juego de lucha favorito de casi todo el mundo tiene algunos secretos más de los que sabíamos. Ahí va:

SCHOOL BACKGROUND



Tienes que conseguir el uniforme escolar de Jin o de Xiaoyu jugando 50 veces con ellos en modo Arcade. Luego selecciona una partida Vs de dos jugadores y escoge el uniforme seleccionando y confirmando a Jin o Xiaoyu con el botón △, ANTES de que tu rival seleccione personaje. La lucha tendrá lugar en un patio de colegio.

ESCOGER POSE DE VICTORIA
Después de ganar un *round*, recuerda el botón que utilizaste para tu último movimiento. Luego vuelve a apretarlo y mantenlo pulsado, y verás una pose de victoria especial. Cada luchador tiene cuatro poses, una para cada botón (△, □, ○, X).

GRAND THEFT AUTO

MÁS TRITE ES ROBAR



Para celebrar que Grand Theft Auto ha salido en edición Platinum con un precio arrebatador, aquí tenéis todavía más trucos.

TRAMPAS
Inscríbete en el juego con estos nombres
SATANLIVES – 99 vidas
INGLORIOUS – todas las ciudades
EXCREMENT – multiplicador x5
PECKINPAH – armour, todas las armas, llave para salir de la cárcel
SKYBABIES – selección parcial de nivel

BOMBA DE GRATIS
Aunque no tengas ni un duro, puedes equipar tu carro con una bomba. Sólo tienes que estrellarte contra la tienda y, a pesar de que el tipo de turno te diga que no tienes suficiente pasta, ¡te habrá dado la bomba!



THE FIFTH ELEMENT

DE BRUCES

MENU DE TRUCOS
1. Aprieta L1, L2, R2, R1, Select en el menú principal; oirás un sonido de confirmación.
2. Selecciona New Game y aparecerá un menú de trucos con selección de nivel, vidas infinitas, escudo ilimitado, todas las armas y objetos y secuencias de vídeo.



LOS PEORES TRUCOS

NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES

La belleza de lo inútil es la máxima de la corriente filosófica anti-funcionalista que se extendió por el centro de Europa a mediados del siglo XVII. En los escritos que sus dogmáticos dejaron para la posteridad se inspira esta sección.

1

Uno no apto para cardiacos: el día de Halloween, inserta el disco de *Medievil* en tu PlayStation y, nada más encenderla, pon la consola cabeza abajo. Cuando salga la intro aprieta ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇩, ⇨, ⇧, ⇨, ⇧, ⇩, ⇩, ⇨, ⇨, ⇨ en el pad del segundo jugador. En cuanto oigas un grito de confirmación, da 3 palmadas y ¡¡tachán!! Fortesque *in person* se materializará en tu habitación.

Muy bonito, Camilo Martín de Barcelona, pero la afición a la necromancia y la magia negra no está bien vista en nuestra Redacción, y menos aún cuando es un fraude. En el caso del truco que has enviado hemos comprobado que así es (Agnès Felis, nuestra Jefa de Redacción, fue la encargada de hacerlo y aún está maldiciendo tu bromita). Otra cosa: ¿para qué quieres un segundo controlador en *Medievil,* listillo?

2

En *FIFA 99,* pausa el partido y mantén apretados L1 + L2 + R1 + R2 mientras les das a los cuatro botones de simbolillos: los jugadores aparecerán desnudos.

El incauto que hizo llegar de forma anónima este presunto *truco* a nuestra Redacción no tiene la culpa de estar propagando rumores falsos, ya que ha sido víctima de la inocentada que el pasado día 28 de diciembre gastó una conocida sede española de noticias sobre videojuegos a sus lectores. Seas quien seas, lector: no te creas todo lo que dicen por ahí.

3

Apocalipsis de exhibicionismo: en la pantalla de passwords de *Apocalypse,* introduce la palabra NICEASS y prepárate para calibrar los encantos de Bruce Willis.

Dada la afición que tiene Willis a enseñar el culo en cuanto tiene una cámara a tiro —en casi todas sus películas aparecen en un momento u otro sus partes pudendas—, no nos extrañaría que hubiera algún código para verlo en *Apocalypse.* Sin embargo, lo raro sería que fuese este password que circula por Internet el encargado de lograrlo, ya que en este juego NO HAY PANTALLA DE PASSWORDS.

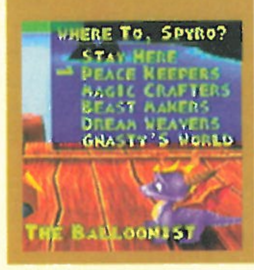
SPYRO THE DRAGON
FUEGO EN EL CUERPO

99 vidas

1. Durante la partida pulsa Start, escoge Inventario en el menú y aprieta rápido □ x6, ○, ⇧, ○, ⇦, ○, ⇨, ○.
2. Cuando continúes la partida, tus vidas comenzarán a aumentar hasta llegar a 99.

Abrir todos los mundos

1. En la pantalla de Inventario aprieta rápido □, □, ○, □, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ○, ⇧, ⇨, ⇩.
2. Para entrar en otros mundos ve al tío de los globos y pásate su diálogo para ver el menú de mundos.



S.C.A.R.S.
Q.U.E.I.N.?

¡Hombre! ¡Por fin tenemos trucos para el juego de carreras de Ubi Soft! Con estos passwords podrás echar mano sobre todos los coches y las copas.

La contraseña es...
Ve al menú Options y luego a Settings para introducir estos passwords:

RUNNER	Cheetah Car
MYSTER	Panther Car
DESERT	Scorpion Car
RATTLE	Cobra Car
ALLVID	All Cars
XPERTS	Master Mode
GLASSX	Crystal Cup
ROCKYY	Diamond Cup



**¿Has descubierto algún truco que no funciona?
¿Ha llegado a tus oídos algún código que tenga efectos indeseables? Si es así, llámanos, escríbenos una carta o envíanos un correo electrónico a:**

906 319 344

c/Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
planet@intercom.es

Cuenta atrás
psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá

RIDGE RACER TYPE 4

Editor:	Namco
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Abril 1999

¡QUE TE ATRAPO, LECHE!

Aunque aquí tardará en llegar aún unos cuantos meses, *Ridge Racer Type 4* está a la venta en el mercado japonés desde el mes de diciembre. Además, aparte de tenerlo antes que nadie, los nipones han recibido junto con el juego otro CD extra que contiene una edición especial —revisada y optimizada a 60 cuadros por segundo— del primer *Ridge Racer* para PSX, aparecido en 1994. Y, para redondear la jugada, el lanzamiento de estos dos títulos ha coincidido con la aparición en el mercado del nuevo pad JogCon de Namco, un periférico dotado de un volante con realimentación de fuerza (véase la sección *Instrumental* del número 2 de *PlanetStation*).

La edición japonesa de *Ridge Racer Type 4* ha permitido comprobar que este título no es una mera continuación de la serie. Las razones son varias: se trata del primer título de la saga que permite que dos jugadores compitan a la vez por medio del tradicional modo de pantalla partida. Además, la opción de enlace (Link-up) contemplada en *Ridge Racer Revolution* resurge de nuevo con *RR Type 4*. Así, enlazando dos consolas pueden jugar hasta cuatro jugadores en la misma modalidad de pantalla partida.

Otra novedad es que el juego proporciona acceso desde el comienzo a ocho circuitos, lo que significa que ya no será necesario superar cada una de las pistas para tener acceso a la siguiente, como sucedía en las entregas precedentes de Ridge Racer.

Por otra parte, el cuidado de los gráficos se ha llevado hasta su más mínimo detalle. Las texturas empleadas son de gran calidad, mientras que la luz adquiere diferentes matices en función del momento del día (los escenarios están repletos de sombras, reflejos, halos y otros efectos de luz que enriquecen su aspecto). Tales escenarios, además, recrean magistralmente ciudades, carreteras desérticas y circuitos en los que el jugador pasará por puentes suspendidos o túneles, y encontrará en su camino desde taxis hasta helicópteros y aviones. Por otro lado, se han mejorado las reacciones físicas provocadas por las colisiones.

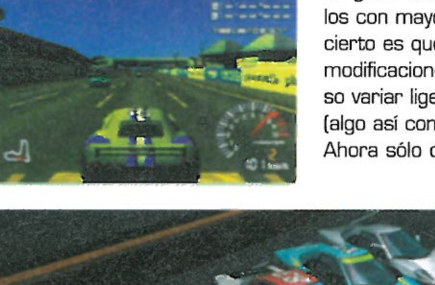
Está claro que el juego proporciona diversas opciones para cubrir las expectativas tanto de los jugadores que buscan diversión genuinamente arcade como las de los usuarios que se decantan por la simulación.

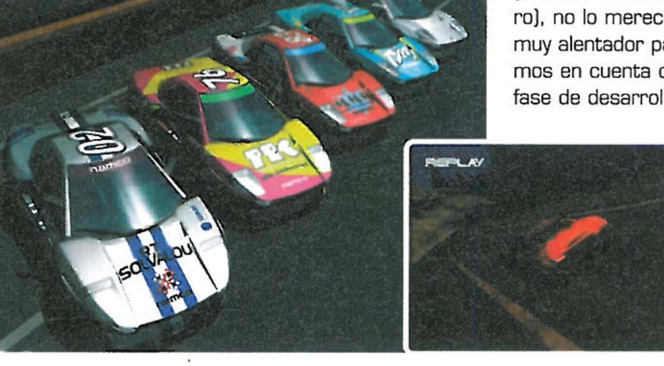
Además de los modos 'Time Attack' y el 'Vs.Mode' (para dos jugadores a pantalla partida), Ridge Racer Type 4 introduce la opción 'Grand Prix'. En esta modalidad el objetivo consiste no sólo en competir sino también en ganar dinero para mejorar el propio vehículo o adquirir nuevos modelos con mayores prestaciones. Hay 320 coches disponibles, aunque lo cierto es que una buena parte de ellos son los mismos con pequeñas modificaciones de color, distintivos y logotipos. Cada jugador puede incluso variar ligeramente el aspecto de los vehículos cambiando su color (algo así como un "pinta y colorea" en versión digital interactiva). Ahora sólo queda aguardar para saber si *Ridge Racer Type 4* será capaz de arrebatarle el trono a *Gran Turismo*. Según un lector que tenemos en tierras japonesas (véase la sección *Al Habla* de este mismo número), no lo merece en absoluto, lo cual no resulta muy alentador para Namco, sobre todo si tenemos en cuenta que la secuela de *GT* está ya en fase de desarrollo y es probable que coincida con *RR T4* en las estanterías españolas.

Acceso directo

Preparados, listos...¡adelante!







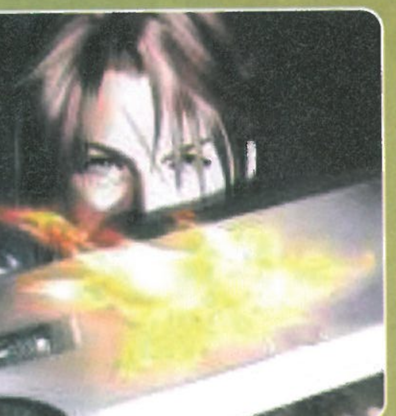
¿Eres un narcisista empedernido? Pues alégrate: existe una opción 'Replay' para regodearte con tus malabarismos al volante.

FINAL FANTASY VIII

Editor: Square Soft
Disponible: Otoño 1999

LA HISTORIA INTERMINABLE

De nuevo dedicamos en esta sección un espacio a *Final Fantasy VIII*. Su lanzamiento en Japón es inmediato: el 11 de febrero se pondrá oficialmente a la venta, aunque durante más de dos meses los aficionados nipones habrán tenido la posibilidad de reservar su ejemplar. Las cifras estimadas que maneja Square, el desarrollador del juego, son de 1,5 millones de ejemplares reservados, mientras que las previsiones de ventas se mueven entorno a los 4 millones de unidades de FFVIII en Japón y 7 millones en el resto del mundo.



Final Fantasy VIII pronto saldrá de su escondite.

FFVII, su predecesor, vendió más de 3 millones de copias en los tres primeros días de su llegada al mercado y la nueva entrega de Final Fantasy podría repetir el éxito de la anterior. Virtudes no le faltan, tal como ha puesto en evidencia la demo jugable en inglés de *Final Fantasy VIII*, que apareció a mediados de noviembre acompañando la versión japonesa del juego *Brave Fencer Musashi*.



Las secuencias de introducción de FF VIII serán absolutamente espectaculares.

Como ya destacábamos en la pasada edición, una de las principales novedades de *FFVIII* es la apariencia de los personajes, que será mucho más realista que en los anteriores episodios. Square ha abandonado la estética de los dibujos animados infantiles y ha restituido las proporciones reales de los personajes humanos.

Por otro lado, a todos los personajes se les han aplicado texturas que han incrementado de forma notoria el nivel de detalle. Y si a esto se le añade la utilización de técnicas de captura de movimiento atribuyen a los personajes una movilidad mucho más natural, el resultado es una experiencia gráfica más verídica que nunca.

La cámara hace uso de nuevos ángulos y perspectivas (como la panorámica, el barrido o la rotación) para recoger la acción de los personajes. Ahora, por ejemplo, cuando finaliza un combate, la cámara destaca el personaje que ha salido victorioso.

El sistema de batalla, aunque conserva la esencia de anteriores entregas, introduce una serie de remodelaciones: Así, con *Final Fantasy VIII* los combates se reproducen a pantalla completa y las tradicionales cajas azules han sido eliminadas. El diseño de las barras de estado se ha depurado y ahora ocupan un espacio menor en la banda derecha de la pantalla y quedan más integradas en la escena.

Además, el menú de batalla incorpora nuevas opciones como Guardian Force o Draw/Stock. Mientras que esta última sustituye al mandato Magic y permite crear conjuros mágicos a los personajes capacitados para ello, Guardian Force reemplaza la opción Summon.

Con Guardian Force, el jugador podrá tener diversos monstruos (dotados de nombres tan sugerentes como Shiva, Quetzalcoatl, Cochocobo, Cerberus o Leviathan) en su nómina, quienes gustosamente se encargarán de hacer el trabajo sucio. A medida que intervienen, tales monstruos ganarán en experiencia y se harán más poderosos.

Por otro lado, el nuevo sistema de batalla permite también ejecutar ataques mágicos dobles por cada turno. Y a juzgar por el amplio catálogo de enemigos con los tendrán que enfrentarse (desde soldados convencionales hasta bestias horripilantes como cobras mutantes o arañas gigantes), seguro que los jugadores deberán hacer un uso intensivo de tales recursos.



Los efectos de luz y las explosiones prometen ser espectaculares.



No todos los personajes podrán utilizar la magia.

Aparte de gráficos detallados y una elaborada historia, el juego cuenta con otras bazas como la posibilidad de ajustar el ritmo de avance de los personajes, desde un sutil andar de puntillas hasta el sprint, a partir de la presión que se ejerza en el stick analógico. Y por supuesto, tanto en los combates como en el resto de las escenas, está implementada la vibración Dual Shock. Cuanto más sabemos de *Final Fantasy VIII*, más ansiosos estamos por verlo; pero para nosotros, porque parece que seis meses de espera no nos los quitará nadie.



Los monstruos de la Guardian Force están especializados en...



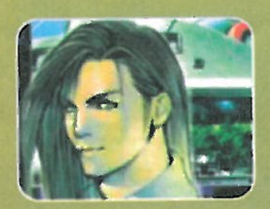
...machacar enemigos.



Las barras de estado se encuentran más integradas con la escena.



Las cajas azules típicas en FFVII han desaparecido, pero los diálogos siguen ocultando parte de la escena.



Final Fantasy VIII: próximamente en sus pantallas.

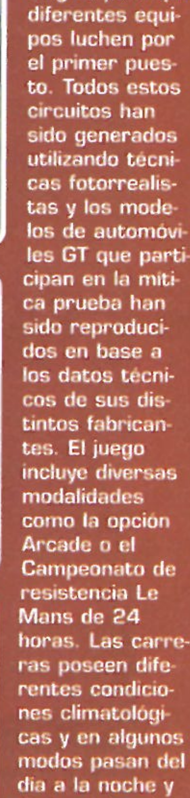
LE MANS 24 HOURS

HASTA QUE EL CUERPO AGUANTE

Editor:	Eutechnyx
Distribuidor:	Infogrames
Disponible:	Mayo 1999

Un nuevo juego de carreras de automóviles se está cociendo en el horno de Infogrames. El circuito internacional de Le Mans y otros 4 circuitos aprobados los organizadores de la clásica carrera de resistencia serán el marco elegido para que diferentes equipos luchen por el primer puesto. Todos estos circuitos han sido generados utilizando técnicas fotorrealistas y los modelos de automóviles GT que participan en la mítica prueba han sido reproducidos en base a los datos técnicos de sus distintos fabricantes. El juego incluye diversas modalidades como la opción Arcade o el Campeonato de resistencia Le Mans de 24 horas. Las carreras poseen diferentes condiciones climatológicas y en algunos modos pasan del día a la noche y de la noche al día. Interesante, ¿no?









MÓNACO GRAND PRIX

RACING SIMULATOR 2

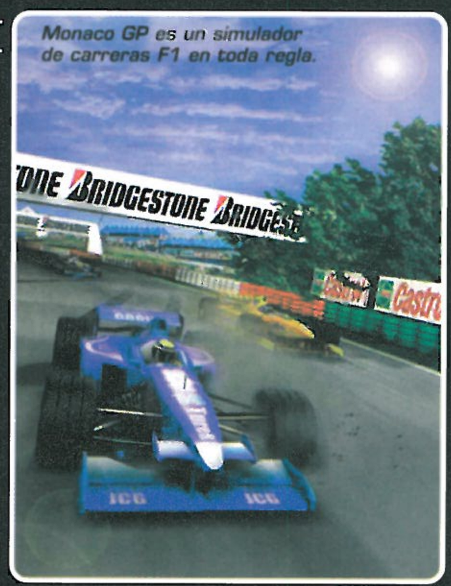
EL MUNDO VA DEMASIADO RÁPIDO

Editor:	Ubi Soft
Distribuidor:	Ubi Soft
Disponible:	Marzo 1999

Monaco GP es un simulador de carreras de Fórmula 1 que, ya en la edición beta que Ubi Soft ha facilitado a *PlanetStation*, promete convertirse en un título notable. El juego incorpora reproducciones fidedignas de los 16 circuitos por donde discurre el *Grand Prix*, tres niveles de dificultad diferentes y cuatro modos de juego distintos: Arcade, Carrera Individual, Campeonato y Carrera Contrarreloj. En esta última opción, además, es posible acceder a las interesantes opciones de carrera fantasma y carrera libre. En cuanto a las posibilidades multijugador, *Monaco GP 2* permite realizar carreras de hasta cuatro participantes en pantalla partida (con la ayuda de un Multi-tap, claro está).



Si te sales de la pista estas perdido.



Monaco GP es un simulador de carreras F1 en toda regla.





Puedes modificar muchas de las características de tu vehículo.

Muchas son las opciones que puede controlar directamente el jugador. Así, se pueden determinar variables como tiempo soleado o lluvioso, la posición en la parrilla, el número de oponentes o si estará activada o no la opción de penalizaciones. Por otro lado, antes de comenzar una carrera los jugadores deberán pasar por el menú Garaje, donde podrán modificar características del vehículo tales como el tipo de neumáticos, el radio de giro, el equilibrio de los frenos o las relaciones del cambio. Ahora bien, tal como podrá contemplarse en el mismo menú, todas esas modificaciones tienen consecuencia directa en el rendimiento del vehículo y en aspectos como la velocidad punta, la aceleración, el frenado o el agarre.

El nivel de realismo de *Monaco GP 2* no se restringe sólo a la fiel representación de los circuitos, sino que también se extiende a los efectos especiales como las chispas que se desprenden de los vehículos, la luz dinámica, la lluvia o los reflejos, por ejemplo. Incluso, si la opción correspondiente está activada, el bólido puede sufrir desperfectos como, por ejemplo, la pérdida del alerón o un inoportuno reventón. También en relación a esto, es preciso destacar el realismo de la mecánica del juego en circuito.

Uno de los puntos débiles del sistema de control se pone de manifiesto cuando el coche sale de la pista. Si su orientación hace necesaria la utilización de la marcha atrás para reincorporarse al circuito deberemos pulsar L1 para pasar de punto muerto a marcha atrás. Una vez encarado el vehículo, deberemos pulsar R1 para volver a punto muerto. La verdad es que esta combinación de teclas resulta un poco fastidiosa. Por otra parte, las colisiones son poco intensas y no parecen estar a la altura del realismo presente en otros aspectos del juego. Sin embargo, en la lista de aspectos positivos de *Monaco GP 2* cabe destacar que Ubi Soft se ha mantenido fiel a su buena costumbre de traducir al castellano todos sus juegos.

Monaco GP 2 es un cuidado retrato de las carreras de Fórmula 1. Deberemos esperar a ver cómo es aceptado por los aficionados a un género tan concurrido.



ASTERIX

Editor:	Infogrames
Distribuidor:	Infogrames
Disponible:	Abril 1999

ESTÁN LOCOS ESTOS ROMANOS

Astérix y Obélix tienen un problema: para elaborar la poción mágica, Panorámix necesita reunir 10 ingredientes que están desperdigados por toda la antigua Galia. Con el objetivo de encontrarlos, nuestros dos amigos hacen acopio de fuerzas y salen de su apacible pueblecito para conquistar la PlayStation.
Infogrames ha dado a *Astérix* una marcada orientación hacia el público infantil y, en lugar de optar por la elección más obvia —hacer de este juego una aventura gráfica— lo ha convertido en una ecléctica combinación de plataformas y juego de estrategia por turnos. A juzgar por la beta que ha llegado a nuestra Redacción, la mezcla funciona, aunque queda por ver si la parte de estrategia —que ocupa la mayor parte del tiempo de juego— tiene éxito entre los niños de 8 a 14 a los que está dirigido el juego.

La versión preliminar de este título que nos ha facilitado Infogrames permite apreciar que las animaciones y los segmentos de plataformas ostentan unos gráficos de calidad espectacular; además, conservan al 100% el entrañable sabor de los cómics de





Astérix. Los efectos de sonido también son más que adecuados, aunque no hemos detectado ningún asomo de traducción de los textos al castellano, cosa que podría ser un hándicap para lograr el éxito entre el público infantil hispanohablante.

KKND KROSSFIRE

Editor:	Beam Software
Distribuidor:	Infogrames
Disponible:	Sin determinar

MACHACAR, MATAR Y DESTRUIR

La compañía australiana Beam Software, responsable de títulos como *EA Sports Cricket 97* y los títulos de estrategia en tiempo real *KKND* y *KKND Xtreme* para PC, pronto desembarcará en PlayStation con esta nueva entrega de las aventuras del mundo futurista *KKND* ("Krush, Kill 'N Destroy" o "machacar, matar y destruir").

El sistema del juego es el clásico de este género: recopilar recursos, construir bases y tropas y arrasar al enemigo o pringar en el intento. Al parecer, cada una de las tres razas del juego tiene una campaña de 15 misiones repleta de acción; además, hay otros 10 mapas especiales para partidas multijugador en modo cooperativo o competitivo. Beam Software asegura que las misiones de *KKND Krossfire* estarán concebidas específicamente para la acción rápida característica de los juegos de PlayStation, y que el sistema de control es mucho más depurado que en otros títulos de estrategia en tiempo real, aunque todo esto habrá que verlo, por supuesto. Otra buena noticia es que esta compañía australiana ha hecho dos promesas interesantes: el juego estará localizado en castellano y tendrá los mejores gráficos del género que se han visto en PSX. Estamos ansiosos por ver cómo se hace realidad todo esto...


El ganador de un concurso de belleza del mundo KKND.


Quizás al fin la serie C&C tendrá algo de competencia seria.

MASTER OF MONSTERS

QUITA *P'ALLÁ*, MONSTRUO

Editor:	Ascii
Distribuidor:	New Software Center
Disponible:	Abril 1999

ASCII está ultimando *Master of Monsters: Disciples of Gaia*, un juego basado en turnos a medio camino entre los géneros del rol y la estrategia. El título es una conversión a 32 bits del clásico *Genesis* que apareció para la consola Sega de 16 bits.

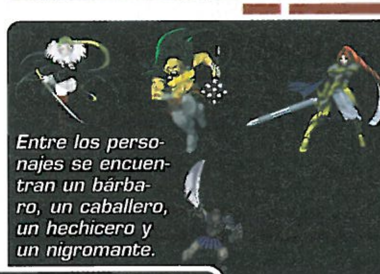
Los jugadores pueden escoger uno de los ocho personajes existentes, entre los que se cuentan un nigromante, un héroe, un hechicero, un bárbaro y un caballero. Cada uno de ellos posee sus propios y exclusivos poderes especiales, así como capacidades para invocar increíbles criaturas tan espectaculares como los unicornios, los dragones y los pájaros gigantes.
Además, pueden conjurar sus propios especímenes: a partir de la combinación de monstruos existentes es posible formar engendros a gusto del consumidor. Todos los personajes ganarán experiencia mediante su enfrentamientos en el campo de batalla.

En *Master of Monsters* todos los combates se visualizarán en tres dimensiones y sus capacidades multijugador permitirán que hasta cuatro jugadores participen a la vez. Como todavía falta bastante para que el juego salga al mercado —de hecho, ni se sabe cuándo está previsto que lo lancen—, seguiremos informando sobre él en esta sección hasta que esté listo para que lo engulla nuestra Play.


La familia al completo.



Master of Monsters tiene la estética propia de su género: juego de rol y estrategia basado en turnos.


Entre los personajes se encuentran un bárbaro, un caballero, un hechicero y un nigromante.





STREET FIGHTER ALPHA 3

SUMA Y SIGUE

Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin
Disponible:	Marzo 1999

La saga *Street Fighter* es incombustible. Desde que el primer título hizo acto de presencia en el panorama de los videojuegos allá por el año 87, prácticamente cada año Capcom lanza al mercado una nueva versión de la saga de los luchadores callejeros. Hasta han aparecido recientemente episodios alternativos en los que se adoptan gráficos tridimensionales o en los que los personajes experimentan curiosas deformaciones.

La conversión para PlayStation no desmerece la calidad de la versión para recreativas.

Pero, dejando a un lado la historia de esta familia numerosa, la principal novedad de *Street Fighter Alpha 3* con respecto a *Alpha 2* es la cantidad de personajes que se han incorporado. Si en su más inmediato predecesor se incluían 18 luchadores, en *SF Alpha 3* figuran 30 personajes en total (25 'estándares' más 5 secretos).

La mayoría de las nuevas incorporaciones son luchadores recuperados de anteriores entregas de *Street Fighter*. Es el caso, por ejemplo, de Blanka, E. Honda y Vega, quienes ya habían aparecido en *Street Fighter II*. Estrictamente nuevos sólo lo son Karin, R.Mika y Cody (aunque este último procede de *Final Fight*, otro juego de lucha del mismo desarrollador). Está claro que Capcom es un ferviente defensor del reciclaje.

El sistema de combos ha experimentado una profunda remodelación: *SF Alpha 3* permitirá ahora a los jugadores escoger entre tres diferentes modalidades de combos antes de que comience la partida. Además, en uno de los modos de juego los personajes podrán adquirir experiencia y habilidades a partir de las batallas ganadas y aprovecharlas en otros modos gracias al nuevo sistema.



Street Fighter Alpha 3 incorpora 30 personajes en total.

Otra novedad importante es un medidor que se sitúa debajo de la barra de la vida: se trata del indicador de protección. Cuando bloqueas a tu enemigo, el nivel de este medidor desciende; si la energía de protección se llega a agotar, permanecerás vulnerable durante unos segundos.

Gráficamente, *Alpha 3* es similar a las últimas entregas de la serie, aunque se ha mejorado el nivel de detalle de los personajes (sus vestimentas, por ejemplo, incorporan un mayor número de pliegues y matices). Por otro lado, hay innumerables efectos gráficos de explosiones y *flashes* que, junto con sus correspondientes efectos sonoros, incrementan el dinamismo de la acción. Los resultados de la conversión a la PlayStation de este título desarrollado originalmente para máquinas recreativas son alentadores. *Street Fighter Alpha 3* va a convencer a los aficionados a este prolífico subgénero.



La conversión para PlayStation no desmerece la calidad de la versión para recreativas.

TRIBAL

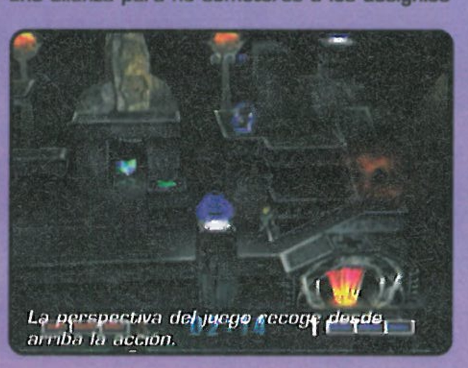
UNA TRIBU DE LUCHADORES

Editor:	Radical Entertainment
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Abril 1999

Sony ha previsto el lanzamiento para el mes de abril de *Tribal*, un curioso título dentro de la línea arcade más pura y dura. La acción transcurre en un futuro lejano en el que, al parecer, un gobierno global ejerce un férreo control sobre los habitantes de la Tierra. Ese gobierno dictatorial busca la homogeneización de la población y, para ello, prohibe las manifestaciones culturales. Un grupo de jóvenes rebeldes que rechazan perder sus propias raíces crean una alianza para no someterse a los designios del poder establecido y organizan un combate ancestral.

El objetivo del juego consiste en correr y saltar lo más rápido posible por una serie de escenarios y tomar el control de una serie de zonas o "boyas" energéticas. Únicamente el personaje que conquista la primera de ellas podrá tomar el control de las restantes y ganar de esa forma la competición. Los otros personajes deberán intentar derribar al luchador que tiene el control para arrebatárselo y así proseguir ellos con la conquista de las zonas.

Para ayudar en esta tarea a los diversos luchadores se encuentran repartidos por el escenario diversos ítems potenciadores. Además, en el juego existen diversas modalidades —incluyendo la de multijugador— y completar con éxito algunas de ellas permite descubrir a los personajes secretos. La verdad, no creemos que *Tribal* esté destinado a ocupar los primeros puestos en el ránking de los mejores juegos de la historia.



La perspectiva del juego recoge desde arriba la acción.



¿Cuales serán los personajes secretos? Sorpresa, sorpresa.



He aquí la gran familia de Tribal.

RUNNING WILD

DEPORTES PARA BESTIAS

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Marzo 1999

¿Estás cansado de las carreras de coches, motos y globos? Pues, si aun así conservas las ganas de correr, estás de enhorabuena porque Universal Interactive está limando los últimos detalles de *Running Wild*, una carrera en la que el único medio de propulsión son las patitas y en la que los corredores son unos simpáticos animales con forma antropomórfica y estilo propio a la hora de correr.

Los personajes tienen distintas habilidades

Un toro, una cebra, un conejo, un elefante, una cabra loca y un panda lucharán en este juego por el primer puesto en una serie de carreras alocadas.

Vaya, creo que he pinchado.

En *Running Wild* hay seis circuitos diferentes, repletos todos ellos de obstáculos y *power-ups*, entre los que encontraremos desde una jungla y un paisaje ártico hasta un volcán. El juego también presenta atajos ocultos y jefes finales que se cebarán con los personajes menos aventajados de la prueba.

Running Wild admite dos jugadores mediante el modo de pantalla partida y hasta cuatro por medio de Multi-Tap. En las modalidades individuales de juego los gráficos alcanzan nada menos que ¡60 cuadros por segundo! Después de las numerosas partidas que nos hemos echado en la Redacción con la versión beta de este título tan original, nos atrevemos a asegurar que dentro de un par de meses estará listo para hacer las delicias de los más jóvenes aficionados a la Play.

GEX: DEEP COVER GECKO

LAGARTO, LAGARTO

Editor:	Crystal Dynamics
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Primavera 1999

El rey lagarto vuelve a las andadas por tercera vez: como agente secreto por encargo, la misión de Gex en esta ocasión consiste en rescatar a la bella Agente Xtra, que ha sido secuestrada por el viejo enemigo Rez. ¿Qué por qué la ha raptado? Pues, para que te hagas una idea de qué curvas delimitan la figura de Xtra, sólo te diremos que este personaje está encarnado por la "ex-vigilante de la playa" Marlice Andrada. ¿No te parece suficiente motivo para llevársela a casa?

Continuando con la tradición, este nuevo episodio mantiene los continuos guiños a la cultura pop, el cine y la televisión a través de los diferentes niveles del juego. Por poner algunos ejemplos, Gex desarrolla sus tareas en escenarios tan diversos como un peculiar Polo Norte, una tierra de hadas, un mar infestado de Piratas o un *spaghetti western*. Para desplazarse por los distintos niveles, el protagonista hará uso de nuevos sistemas de transporte entre los que se cuentan cocodrilos, camellos, tanques de guerra y tablas de *snowboard* (¡no podían faltar a estas alturas!).

Las habilidades para escalar muros y caminar por el techo también contribuirán a la plena libertad de movimientos del reptil por los diferentes entornos 3D en los que transcurre la aventura. Además de todo esto, *Gex 3* incluye seis nuevos enemigos, dos personajes secretos, áreas ocultas y múltiples *bonus* distribuidos por los niveles.

Cristal Dynamics ha optimizado para *Deep Cover Gecko* el motor gráfico de sus antecesores y ha modificado el sistema de cámara para que el seguimiento de la acción resulte más natural. Por todo ello —y más que se irá sabiendo—, este juego de plataformas huele a éxito seguro. Por una parte, *Gex 3* supera de sobras a su inmediato predecesor en gráficos y jugabilidad; por otra, ofrece más variedad que otros títulos recientes del género. ¿Alguien más quiere apostar por el lagarto?


A Gex no le intimidan las situaciones difíciles, así que no te cortes.


La vigilante de la playa Marlice Andrada representa a la agente Xtra. ¡Guau!

Gex 3 es un lagarto ganador


En su tercera aventura, Gex se ha hecho acompañar por una de las chatis de Los vigilantes de la playa.


Vuelve el lagarto mordaz con más aventuras y excentricidades.

SYPHON FILTER

LA MUERTE SILENCIOSA

Editor:	**Idedic/ 989 Studios**
Distribuidor:	**Sony**
Disponible:	**Sin determinar**



Aunque pueda parecer un híbrido de Metal Gear Solid...



...en realidad, Syphon Filter *tiene su propia identidad.*



"¡Te tengo en el punto de mira!".

La trama argumental de *Syphon Filter* traslada al jugador a la ciudad de Washington D.C. Un grupo terrorista ha amenazado con atacar la capital de los Estados Unidos con una serie de armas biológicas en las que se encuentra contenido el mortal virus Syphon Filter, capaz de diezmar a millones de personas en un abrir y cerrar de ojos. Para evitar tamaña masacre, el gobierno confía en la experiencia de Gabe Logan, un especialista en la lucha antiterrorista que deberá infiltrarse en los dominios del grupo violento y asegurar que el virus no llegue nunca a pasearse por la ciudad. La acción está servida en forma de tiroteos, explosiones, conspiración internacional y lucha antiterrorista.

Aunque el planteamiento de 989 Studios es similar al de títulos como *Metal Gear Solid* o *Tomorrow Never Dies*, lo cierto es que *Syphon Filter* incorpora suficientes trazos distintivos como para demostrar su originalidad y diferenciarse de títulos oportunistas que se limitan a repetir fórmulas de éxito sin aportar nada nuevo al panorama.

El juego presenta un entorno tridimensional por el que el personaje puede desplazarse a sus anchas y sin restricciones. Hay un total de 13 extensos niveles por los que el personaje podrá caminar, correr, arrastrarse, rodar, escalar y saltar. Un tipo ágil, el tal Gabe Logan.

En la mayoría de las situaciones toda la acción se contempla a través de una perspectiva en tercera persona; tan sólo en determinadas ocasiones la posición del personaje obliga a usar una perspectiva de cámara en primera persona.

Con el fin de evitar que los terroristas cumplan su amenaza, Gabe Logan deberá completar con éxito numerosas misiones y lograr los distintos objetivos, entre los que se cuentan algunos puzzles. Por suerte, el juego pone a su alcance todo tipo de armamento: desde pistolas con silenciador y rifles con mira telescópica e infrarrojos (para trabajos que requieran discreción) hasta granadas explosivas y armas automáticas (para cuando lo propio sea hacerse notar).



Los tiros y las explosiones son el pan de cada día en Syphon Filter.

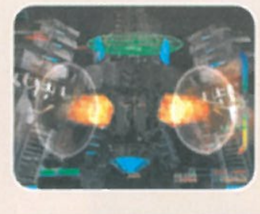


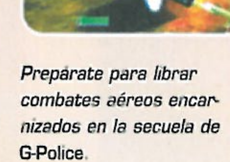
Entre las diferentes misiones se intercalan secuencias cinemáticas encargadas de mantener la continuidad argumental. *Syphon Filter* promete ser un juego inmersivo que podría ocupar una buena posición en la escala de preferencias de los jugadores. Esperamos con interés la versión definitiva.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

EL LADO OSCURO DE LA LEY

Editor:	**Psygnosis**
Distribuidor:	**Sony**
Disponible:	**Sin determinar**





Prepárate para librar combates aéreos encarnizados en la secuela de G-Police.

La acogida de la primera entrega de *G-Police* por parte de los jugadores no fue especialmente calurosa. Ciertas dificultades —especialmente las relacionadas con la navegación y la curva de aprendizaje— impidieron que sobrevolar los rascacielos de una ciudad del futuro en 3D y combatir desde el aire a los enemigos controlados por la IA fuera una experiencia plenamente satisfactoria.

Al parecer, Psygnosis ha tomado buena cuenta de ello y con *G-Police 2* se ha puesto manos a la obra con el firme objetivo de mejorar esos puntos débiles que deslucieron a su antecesor. Así, en lo referente a la curva de aprendizaje, los desarrolladores afirman que esta vez el nivel de dificultad va a crecer de forma compensada. Todas las misiones requerirán un cierto aprendizaje, pero las exigencias aumentarán de un modo más gradual con el fin de evitar la frustración del jugador.

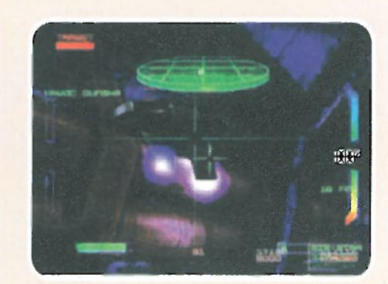
La cuestión de la navegación se ha resuelto haciendo mucho más intuitivo el control de los vehículos. La técnica de vuelo es tan simple que ni siquiera resulta necesario realizar misiones de entrenamiento. La simplificación ha permitido incluso añadir cuatro nuevos vehículos (dos terrestres, una aeronave y un Mech) sin generar problema alguno: todos ellos disponen del mismo método de control y, por lo tanto, dominar uno significa ser capaz de dirigir el resto sin dificultad.

Aparte de estos vehículos, *G-Police 2* incluye también 30 nuevas misiones y 25 distintos tipos de armamento con los que masacrar a todo bicho viviente que se interponga en tu camino.

La nueva entrega se ha enriquecido también con una mejora del apartado gráfico. Los edificios de la ciudad de Calisto han sido rediseñados y se ha suavizado el aspecto pixelado que presentaban en el juego original.

Además, la utilización de efectos como la neblina o la luz de los proyectores alumbrando el cielo nocturno contribuyen a que esta ciudad futurista adopte un aspecto más siniestro y espectacular.

Pronto *G-Police* tendrá una segunda oportunidad para conquistar las simpatías de los aficionados a la Play.



Los gráficos en general y los edificios en particular han sido remozados.



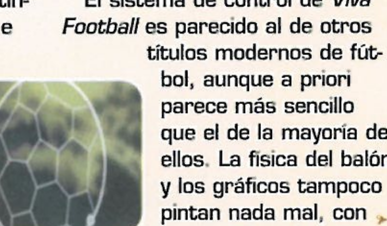
VIVA FOOTBALL

Editor:	Virgin
Distribuidor:	Virgin
Disponible:	Feb./Mar. 1999

EN VIVO Y EN DIRECTO

El alud de títulos para PlayStation que recrean el deporte rey no cesa: Virgin está a punto de saltar al césped con *Viva Football*, un juego que puede dar mucho que hablar. Dando un vistazo rápido a la versión beta que ha llegado a última hora a la Redacción de *PlanetStation* hemos comprobado que *Viva Football* no está tan orientado a reproducir las distintas competiciones nacionales e internacionales de hoy día como los títulos de la competencia, sino que intenta capturar el feeling del fútbol de toda la vida enfrentando a los equipos más notables de distintas épocas históricas. Por ejemplo, los contrincantes que *Viva Football* puede seleccionar al azar para un partido rápido pueden ser la selección alemana del mundial de 1962 y la nigeriana de 1994.

El sistema de control de *Viva Football* es parecido al de otros títulos modernos de fútbol, aunque a priori parece más sencillo que el de la mayoría de ellos. La física del balón y los gráficos tampoco pintan nada mal, con unos sprites de buen tamaño que recuerdan más a *ISS Pro 98* que a *FIFA 99*. ¿Mantendrá el tipo ante las comparaciones?



HARD EDGE

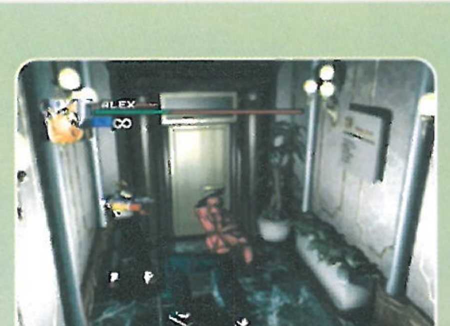
AL TANTO QUE VA DE CANTO

Editor:	SunSoft
Distribuidor:	Sin determinar
Disponible:	Finales 1999

"Canto duro" es la traducción literal del nombre de un juego que está a punto de ver la luz en Japón. Se sabe muy poco de él, salvo que seguirá una línea muy similar a la de *Resident Evil* y que tendrá un amplio elenco de personajes interesantes equipados con armas aún más interesantes. *Hard Edge* ingresará en la lista de títulos pertenecientes al género de 'aventura + acción + puzzles + festival de tiros' y, como podéis ver en los pantallazos que os mostramos en exclusiva en esta página, los gráficos pintan muy, pero que muy bien.

El desarrollador de *Hard Edge*, Sunsoft, es la empresa que también se ha responsabilizado de traer al planeta PlayStation —desde las lares del PC— el título de aventuras *Riven: The Sequel to Myst*. Pese a que ahora mismo están ocupados produciendo *Chameleon Twist* para N64, Sunsoft no se olvida de la consola gris y para ella está desarrollando también el juego de billar *Pool Hustler*.





Los colegas japoneses, tan enchufados como siempre, le pegarán a Hard Edge mucho antes que nosotros.

Se espera una buena ensalada de puzzles y enemigos mortales.



¡Fíjate en los efectos de iluminación!

Parece que este juego va a ser bueno. Esperemos que no nos toque esperar demasiado...



SHAO LIN

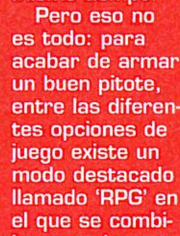
PORRAZOS ANCESTRALES

Editor:	Polygon Magic
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Abril 1999



Shao Lin es un juego de lucha bastante atípico.

El nuevo juego de lucha que está preparando el desarrollador Polygon Magic es un tanto atípico. ¿Recuerdas aquellas películas de Kung Fu en las que una confusión de personajes liaba una batalla campal a mamporrazo limpio? Pues *Shao Lin* es algo así: permite que múltiples personajes aparezcan en pantalla de forma simultánea, lo que da como resultado frenéticas secuencias de lucha que recuerdan a las de aquellas películas de serie B tan amenas y desordenadas. Y esta característica revolucionaria se aplica también a las partidas multijugador, en las que hasta cuatro jugadores pueden luchar al mismo tiempo.



Múltiples jugadores en pantalla: ¡qué follón!

Pero eso no es todo: para acabar de armar un buen pitote, entre las diferentes opciones de juego existe un modo destacado llamado 'RPG' en el que se combinan elementos de rol y aventura. En dicho modo, el personaje escogido por el jugador deberá luchar en múltiples combates contra docenas de hábiles rivales y tomar una serie de decisiones que afectarán a su situación. A medida que progrese en los diversos niveles, el personaje evolucionará y adquirirá nuevas habilidades y técnicas de lucha que se almacenarán en su biblioteca de movimientos particular. Además, cualquier personaje podrá trasladar y aplicar las nuevas capacidades que haya adquirido en la opción RPG a otros modo como, por ejemplo, el multijugador.

Otro elemento destacable de *Shao Lin* es su estética. No en vano el director de arte es el conocido artista de *anime* Hirotoshi Sano, quien se ha preocupado de cuidar los gráficos tridimensionales de este beat'em up hasta el más mínimo detalle. Desde las ropas y los peinados de los personajes hasta el aspecto de los bellos fondos del juego —repletos de antiguos templos, montañas y cuevas, e inspirados en las antiguas pinturas chinas— están diseñados de forma minuciosa. Estamos, pues, ante un título que aporta ingredientes innovadores y una estética cuidada. De momento no pinta nada mal.



Esperemos que esa bota no esté claveteada...



Este chico está a punto de besar el suelo.



Si alguien se viste así, se merece que le hagan esto.



Esto no lo hace Jackie Chan ni "jartovinino".



Los escenarios son muy variados.

ROLLCAGE

CONDUCCIÓN TEMERARIA

Editor:	ATD/ Psygnosis
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Abril 1999

Cuando Psygnosis encargó al desarrollador ATD la creación de *Rollcage*, probablemente tenía en mente repetir la fórmula que tan bien le funcionó con *Wipeout*.

Rollcage es un título de carreras sin más pretensión que ofrecer acción desde el primer momento. Para ello introduce al jugador en una competición sin leyes en la que se recompensan los comportamientos violentos al volante. El equipamiento también está en la misma onda: los ocho vehículos que toman parte en las carreras son una especie de tanques que, aún conservando todo su poder destructivo, han sido modificados para proporcionar la máxima velocidad y aceleración posibles.

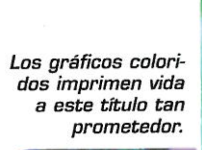
Cada uno de los vehículos que se encuentran a disposición de los jugadores ofrece un rango distinto de eficacia en capacidades como frenado, velocidad, aceleración o agarre. En cuanto al armamento, se podrán lanzar misiles guiados, láseres, descargas eléctricas y diversos regalitos explosivos.

Los escenarios son coloridos y variados hasta el punto de incluir desde ciudades futuristas hasta entornos tropicales. Además, todos ellos están repletos de distintos e imaginativos *power-ups* para activar las capacidades ofensivas de los tanques o incrementar sus prestaciones a través de ítems como, por ejemplo, la turbo velocidad.

Por otra parte, muchos de los elementos que conforman el escenario (como los edificios) pueden ser destruidos. Una buena táctica para dejar atrás a tus enemigos consiste en derrumbar rascacielos para que los escombros se desplomen sobre ellos.

Los modos de competición disponibles en *Rollcage* son los habituales: desde carreras simples hasta campeonatos, sin olvidar la opción 'Vs.', a través de la cual se pueden enfrentar dos jugadores a pantalla partida. En el juego hay pistas específicamente concebidas para los enfrentamientos "tête à tête".

Con acción a 30 cuadros por segundo, *Rollcage* es un título cuyo planteamiento simple puede convencer a un público muy variado. ¿Crees que estarás entre ellos?



Los gráficos coloridos imprimen vida a este título tan prometedor.



Los vehículos disponen de una carrocería a prueba de terremotos.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

LA CONQUISTA DE EUROPA

Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Disponible:	Primavera 1999

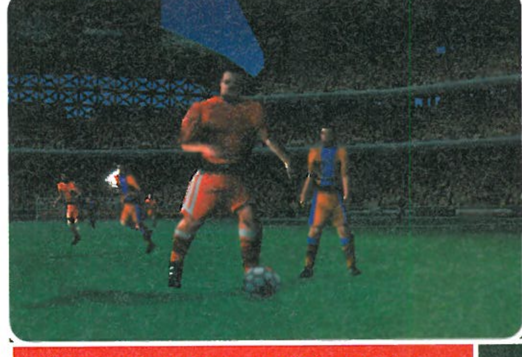
Después del éxito de *Michael Owen's WLS '99*, Eidos Interactive ha asestado a la competencia otro duro golpe con el anuncio de que ha firmado un acuerdo con ISM (International Sports Multimedia) para publicar *UEFA Champions League*, un título de fútbol basado en la actual Liga de Campeones europea.

El juego está siendo desarrollado por Silicon Dreams y tiene una fecha de lanzamiento prevista para esta primavera. *UEFA Champions League* poseerá gráficos realizados con captura de movimientos que, según Eidos, ostentarán una calidad propia de una máquina arcade. El juego también incluirá locutores que retransmitirán (en inglés, nos tememos) los partidos en tiempo real, además de las imprescindibles repeticiones y de un modo de gestión de equipos.

Un portavoz de Eidos ha dado a conocer la posición de la empresa en el campo de los simuladores de fútbol, y parece que los creadores de Lara Croft no se andan con chiquitas: "con la franquicia de *Championship Manager*, la firma del acuerdo con Michael Owen para *World League Soccer 99* y el anuncio de *UEFA Champion League* para este año, Eidos poseerá la línea de títulos de fútbol más potente de toda la industria del software de entretenimiento". Conque sí, ¿eh? Pronto lo veremos en las secciones *Cuenta Atrás* y *En Órbita*.



Las primeras imágenes de UEFA Champions League muestran que el juego todavía tiene bastante que mejorar.



Fíjate en las bengalas que enciende el público. No está mal, ¿verdad?



El juego está siendo desarrollado por el mismo equipo que elabora la serie WLS. Todos sabemos que en ella la jugabilidad es incuestionable, aunque los gráficos siempre se han quedado un poquito atrás.



EN ÓRBITA psx

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis

HEART OF DARKNESS

ANDY NO PUEDE VIVIR SIN WHISKY

Editor:	**Infogrames**
Distribuidor:	**Infogrames**
Precio:	**7.990 pesetas**



Andy es un chico ingenioso y travieso que vive feliz con sus inventos y su perro Whisky. Sólo tiene dos problemas: uno, tiene un miedo terrible a la oscuridad; y dos, unos demonios de las sombras secuestran a su chucho y se lo llevan al corazón de las tinieblas ("heart of darkness", en inglés) creyendo que se trata del propio Andy. Por supuesto, el chavalín saldrá al rescate de su cuadrúpedo amigo y por el camino deberá librarse de mil enemigos, resolver puzzles y saltar alegremente de una plataforma a otra.

Visualmente, *Heart of Darkness* es un juego con mucha clase. Las distintas animaciones de Andy casan a la perfección con los escenarios con los que interactúa y se combinan con una transparencia inusitada con animaciones como la explosión de la nave que tiene lugar nada más comenzar la aventura.



Las intenciones del Triceratops son claras: devolver a Crash a las 2D.



Crash Bandicoot 3 tiene licencia para volar muy alto.

Es una lástima que el único problema que tienen los gráficos de *Heart Of Darkness* sea bastante grave: se trata de un juego 2D. Esto no debía ser tan importante cuando comenzaron a desarrollarlo hace cuatro años, pero desde entonces ha llovido mucho en el planeta PlayStation.

Las animaciones, por su parte, son exquisitas desde todos los puntos de vista: sustanciosas, largas, coloridas y pensadas con un estilo tan cinematográfico que en algunos momentos uno tiene la sensación de estar viendo "Toy Story of Darkness". Sin embargo, también puede decirse que juegan un papel demasiado central en el juego, hasta el punto de que una inmensa mayor parte del contenido de los dos CD en los que viene el juego está ocupada por las secuencias renderizadas.



La enorme calidad de estas secuencias queda redondeada por un elemento que suele infravalorarse: las voces en castellano, que no pueden estar más lejos del típico doblaje de calidad rayana en lo infame que suele verse en el planeta PlayStation. Por decirlo claro, *Heart Of Darkness* tiene el que probablemente es el mejor doblaje que se ha visto en la industria española de los videojuegos.

El motor de juego de *Heart of Darkness* es rocambolesco. Se puede grabar la partida en cualquier momento y los puntos de control se suceden cada muy pocas pantallas (aunque no están señalizados de ninguna forma). Lo cierto es que esto alivia la tensión sobre el jugador, pero también le resta al juego el valor de repetir la aventura después de llegar al final por primera vez. En definitiva, se trata de un juego del que se puede disfrutar mucho y que posee algunos puzzles interesantes, pero ha perdido un poco el tren de la historia; no podía ser de otra forma, ya que su desarrollo ha costado más de ¡cuatro años! (cuando el proyecto se puso en marcha, la PlayStation ni siquiera existía). Aun así, *Heart Of Darkness* tiene un valor importante: demuestra que un juego pensado para un público mayoritariamente infantil puede tener suficiente calidad para interesar también a un adulto.





- **Bien pensado**
- **Gráficos bonitos**
- **El mejor doblaje en PSX**



- **Totalmente plano**
- **Demasiada animación para poco juego**

PUNTUACIÓN:



ACCESO DIRECTO





AVANCE GUÍA

NIVEL 1, en el pantano


1 Salta a la derecha para esquivar la explosión y sal de la pantalla por la derecha.


2 Corre, salta el vacío y sigue por la derecha.


3 Échate para matar a las sombras que se arrastran. Luego levántate y dispara al esqueleto colgante de arriba a la derecha.


4 Apunta arriba a la derecha para disparar al esqueleto colgante antes de seguir por la derecha.

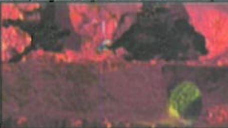

5 Dispara varias veces a la sombra para matarla. Haz fuego sobre la roca de arriba a la derecha y mata a las sombras que aparecerán.


6 Ábrete camino hacia la derecha, matando a las sombras de delante y de detrás de ti (pero no todas).


7 Sigue a la derecha y pasa el puente, matando más sombras.


8 Túmbate para matar a las sombras y salta luego hacia arriba para esquivar a las que corren. Mata a las sombras restantes y sigue por la derecha.


9 Dispara a las sombras del fondo. Aguarda a que la de encima de la escalera salte para dispararle y cárgate luego a la última. Trepa por los huesos.


10 Dos grandes monstruos se jalan tu pistola y el casco. Aguanta ■ y ⇨ para salir corriendo de la pantalla por la derecha.


11 Ve a la derecha, pero andando por el saliente estrecho; no saltes porque caerías seguro.


12 Sigue andando a la derecha, pero mantén pulsado ■ para ponerte a correr cuando el saliente se ensanche.


13 Corre por el rayo de luz y la sombra que te persigue quedará destruida.


14 Trepa el muro, siguiendo el camino del lagarto.

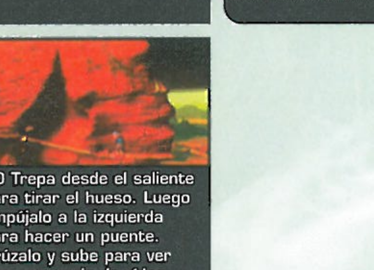

15 Trepa arriba y a la derecha hacia el borde del vacío, aguanta × para saltar al otro lado. Déjate caer sobre el saliente.


16 Sube trepando a la derecha y aguanta × para saltar el hueco. Trepa hacia arriba a la derecha.


17 Trepa hasta el saliente y da dos saltos para que se hunda el suelo: te agarrarás automáticamente a la cola del esqueleto para seguir trepando.


18 Trepa ahora a la izquierda y hacia arriba por debajo de las costillas.

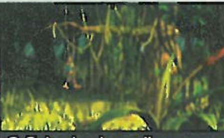

19 Trepa hasta la boca y salta a la derecha antes de que se cierre. Trepa hacia arriba.



20 Trepa desde el saliente para tirar el hueso. Luego empújalo a la izquierda para hacer un puente. Crúzalo y sube para ver una secuencia de vídeo.



NIVEL 2, en el cañón


1 Anda sin más hacia la derecha para llegar a la siguiente pantalla.


2 Salta hacia arriba para tirar de la parra y abrir la puerta. Luego dirígete a la derecha.


3 Da dos saltos normales por las rocas para evitar el agua.


4 Da un salto preciso a la liana y salta para dejarte caer sobre la roca. Espera a que la planta carnívora esté comiendo antes de saltarla. Luego trepa.


5 Ve por la derecha al borde y da un salto bien calculado a la parra (las plantas no llegan a ti). Da un salto preciso a la liana contigua.


6 Salta con tiento para caer sobre la roca y ser impulsado a la derecha por una criatura.

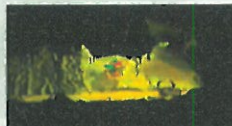

7 Ve vadeando, pero chapúzate en aguas profundas cuando las sombras voladoras empiecen a atacar.


8 Sigue a la derecha, hundiéndote en las partes profundas para eludir a las voladoras.


9 Vadea hacia la derecha y la luz destruirá a las voladoras.


10 Sube por las rocas al saliente y encamínate a la derecha.


11 Salta a la derecha para bajar la planta carnívora. Sigue por la derecha.


12 Hasta aquí hemos llegado: a partir de este punto, o te lo montas solito o te esperas a la guía completa del próximo número de *PlanetStation*.



A BUG´S LIFE

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	8.490 pesetas

HORMIGAS HASTA EN LA SOPA

Las hormigas están de moda. Tras el estreno de un largometraje de animación dedicado al apasionante mundo de estos insectos, *Antz*, y el próximo debut de otra titulada *Bichos*, aparece en el mercado consolero un videojuego protagonizado por especímenes del reino animal.



De hecho, *A Bug's Life* es la adaptación del segundo de estos films, que ha sido elaborado por Disney, lo que desde el primer momento queda claro al 100%: la estética, el tono y la presentación no dejan lugar a dudas (de hecho, el vídeo introductorio es una parte de los créditos del film). Esta procedencia lo convierte casi de forma automática en un título destinado básicamente al público más joven de PlayStation, lo cual no significa en absoluto que sea éste el único segmento que pueda disfrutar de él (alguno de los miembros de PlanetStation ya bastante crecidito, sin ir más lejos, se quedó pillado un buen rato con las monerías de la hormiga saltarina).



A bug's life es una aventura gráfica que combina un aspecto exquisito y totalmente tridimensional con una historia al más puro estilo plataformas: tienes que avanzar por un idílico y colorido paisaje recolectando semillas, alcanzando frutitas y librándote de las arañas y otros malévolos insectos que van a por ti. Para cargarte a los bicharracos enemigos puedes hacer dos cosas: bombardearlos a base de tomates (o algo parecido), o bien aplastarlos efectuando un doble salto sobre ellos. Pero tranquilo, no hace falta que te lo aprendas todo ahora: el juego incluye un modo de entrenamiento en el que una hormiga adulta te irá explicando, pizarra en mano, los distintos movimientos de que dispones y cuáles son tus objetivos.

El planteamiento del juego se parece bastante al de *Spyro*, aunque en este caso hay bastantes aspectos que no están tan bien resueltos como en el caso del dragón. Los gráficos, por ejemplo, no son tan suaves y fluidos; los polígonos se dejan notar más y no es todo tan redondeado como en las apacibles praderas que pudimos contemplar en la anterior aventura de Sony. Por otra parte, la cámara que sigue a Flick (la hormiga que llevamos) por encima de su hombro no siempre reacciona con la suficiente agilidad ante determinados movimientos, lo que en ocasiones puede desembocar en una muerte inmerecida (con el botón R1 se puede alterar la perspectiva, pero no sirve de mucho).

Vale, ¿y qué más?

En el aspecto sonoro, *A bug's life* nos da una de cal y otra de arena: la musiquilla de fondo está muy bien, pero los comentarios y exclamaciones no son precisamente variados (parece que nadie tiene mucho que decir). Además, al cierre de esta edición no pudimos confirmar si las voces y textos están traducidas al castellano en la versión final de *A bug's life*; en la copia que nos llegó a la Redacción para realizar este análisis todo estaba en inglés, pero teniendo en cuenta el público al que va dirigido, más les vale que se tomen la molestia de comercializarlo en español.



La historia no es ninguna proeza de ingenio ni originalidad; a lo largo del juego hay poco más que hacer que lo que ya hemos comentado, y lo cierto es que al cabo de un rato empieza a resultar monótono y repetitivo. Aun así, resulta entretenido y tiene sus puntos cachondos. Los niños y los que se queden prendados con la peli pasarán un buen rato en la 'cáscara' de Flick.

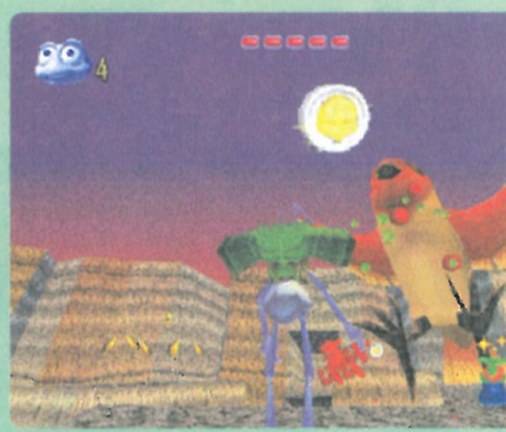
- **Alegre y colorido**
- **Tiene sus puntos**
- **Entretenido**

- **Poca chicha en la historia**
- **Acción monótona**
- **Cámara remolona**

PUNTUACIÓN:




Las hormigas lilas son mucho más simpáticas que las negras que estamos acostumbrados a pisar.



En el mundo de Disney todo es alegre y jovial.



¿Qué estará haciendo Flick en esta postura tan sospechosa? Nos abstenemos de elucubrar.

METAL GEAR SOLID
Premium Package

Editor:	Idol Minds / 989 Studios
Distribuidor:	Sony
Precio:	de 14.000 a 24.000 pesetas

SOLID SNAKE SE VISTE DE LUCES



A estas alturas, todos ya habréis oído y leído muchas cosas sobre *Metal Gear Solid*, el título bomba de Konami para principios de 1999. Este juego ya ha arrasado Estados Unidos y Japón como un huracán, y comenzará a hacer estragos en Europa a partir de finales de febrero o principios de marzo. Se trata de uno de los títulos que han suscitado más expectación antes de su lanzamiento en toda la historia de la PlayStation, sin nada que envidiarles a las distintas entregas de *Tekken*, *Final Fantasy* y *Tomb Raider*. ¿Cómo es eso? Los afortunados que han tenido la suerte de echar sus zarpas sobre un ejemplar importado saben muy bien por qué: *Metal Gear Solid* combina como ningún otro título los ingredientes de acción y aventura, y los adereza con unos gráficos y una jugabilidad que probablemente hagan de él el mejor juego del planeta PlayStation.

De cara a la irrupción de esta maravilla en el panorama videojueguístico de nuestro país, la cosa no puede pintar mejor: Konami ha anunciado que *Metal Gear Solid* se comercializará en España totalmente traducido al castellano, lo que es muy interesante porque —como sabemos todos los que hemos visto la versión original en japonés— el juego está atiborrado de diálogos cuya comprensión es fundamental para seguir las intrincadas aventuras del prota, Solid Snake.

Sin embargo, mucha gente ha caído ya en el hechizo de *Metal Gear Solid*. Quienes se hayan entusiasmado con la versión estadounidense o japonesa de este título y quieran poseer todo lo que existe en el mercado relacionado con el juego, pueden romper la hucha y adquirir esta edición de lujo que Konami ha publicado en Japón para los adictos terminales; en España, el Metal Gear Solid Premium Package se puede encontrar en establecimientos que traten productos PSX de importación (el ejemplar examinado por *PlanetStation* ha sido facilitado por I-Man). Se trata de un paquete que incluye una copia del juego en dos discos compactos —en idioma nipón, eso sí—, un tercer disco con una demo jugable (si sabes japonés) del título de rol nipón Gensosuikoden II, un CD de música de *Metal Gear Solid*, una camiseta, una chapita militar de identificación de las fuerzas especiales a las que pertenece Solid Snake, un emblema de las mismas, un álbum en edición deluxe lleno de ilustraciones, pantallas y material artístico relacionado con *MGS*, el manual del juego en forma de fichas coleccionables y una serie de adhesivos. Una gozada para coleccionistas.

MGS Premium Package destila calidad por los cuatro costados: la tinta metalizada —un elemento típico de los productos editoriales de gama alta— prolifera por la carátula del CD y por el álbum ilustrado, e incluso recubre toda la caja del paquete. En cuanto al juego... pues lo dicho: está en japonés, así que avanzar en él te costará un poco más de lo previsto por los desarrolladores. Aparte del alto grado de dificultado que conlleva la cuestión del idioma, esta edición presenta otro escollo importante: como los CD son de formato japonés, el juego que se incluye en el Premium Package no funciona con la PlayStation europea estándar; necesitas una consola importada, una azul —como la que Sony nos ha cedido gentilmente para la Redacción de la revista—... o hacer alguna cosa fea e ilegal con tu consola.

Metal Gear Solid Premium Package es un producto muy bueno, pero fuertemente marcado por su origen. Si: a) te sobra dinero; b) te pierden las producciones de lujo; c) eres un coleccionista, o d) te entusiasma *Metal Gear Solid*, no quedarás decepcionado tras desembolsar la pasta (recuérdalo: alrededor de la misma cantidad que te costaría una segunda PlayStation). Si te planteas comprarlo por simple curiosidad, el sabio consejo de *PlanetStation* te recomienda que no seas impaciente y te esperes a la versión en castellano.



- **Rebosa calidad por los cuatro costados**
- **Lujo der güeno**
- **Álbum de ilustraciones flipante**



- **MUY caro**
- **No funciona con la consola europea estándar**
- **El juego está en "japo"...**

...y pronto saldrá en español

PUNTUACIÓN: 



¿Le besarás tú también los pies a MGS?



Pronto podrás ver todo lo que ofrece.

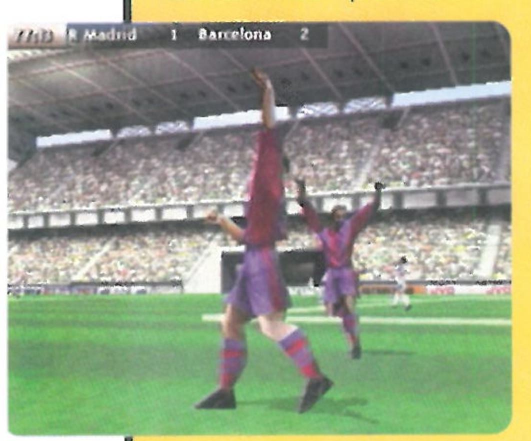


FIFA 99

TODO EL MUNDO DEL FÚTBOL

Editor:	Electronic Arts
Distribuidor:	Electronic Arts
Precio:	7.990 pesetas

Las cosas claras: el aspecto de *FIFA 99* es impresionante. Los sprites tienen un nivel de detalle espectacular y los estadios han sido reproducidos a la perfección. La calidad de las animaciones ha mejorado ostensiblemente y, al ver las tanganas entre jugadores o las broncas del árbitro, uno tendría la impresión de no estar viendo un videojuego sino un partido de verdad por televisión... si no fuera porque la caracterización de los jugadores hace casi imposible reconocer a sus representantes



de carne y hueso.En cualquier caso, siempre puedes editar el aspecto de los personajes para raparlos al cero, colocarles bigote o ponerlos más morenitos con el fin de que los jugadores de tu equipo favorito en *FIFA 99* se parezcan más a su versión de carne y hueso.

El sistema de control es brillante y deja totalmente en evidencia a otros títulos, como *Actua Soccer 3*. La gama de movimientos posibles es casi inacabable: a los pases, desmarques, chuts, cambios de jugador, pases al hueco, voleas y demás posibilidades clásicas en la serie *FIFA* se añaden nuevas opciones, como el nuevo sistema de recepción del balón parándolo con el pecho. También se pueden realizar jugadas de pizarra, faltas intencionadas e incluso nuevas operaciones con el portero.

Pero este sistema de control no es ni mucho menos perfecto; adolece de algunas incoherencias y a veces dista bastante de ser intuitivo. Con tantas posibilidades, además, es inevitable que la lista de botones y combinaciones sea enorme y que su aprendizaje sea largo. Se echa de menos alguna configuración de tipo más arcade para que los recién llegados puedan comenzar a disfrutar de *FIFA 99* desde el primer momento.

La serie *FIFA* de Electronic Arts siempre ha sido abundante en opciones de juego, pero esta vez se ha llegado a tal extremo que puedes pasarte casi media hora haciendo ajustes antes de comenzar a jugar un torneo. Si no tienes ganas de perder mucho tiempo, puedes acogerte a las opciones que vienen determinadas por defecto o elegir la opción "partido rápido", pero aun así se echa de menos la sencillez de *ISS Pro 98*, en el que sólo tienes que escoger equipo, ajustar un par de cosas y lanzarte al césped.

Con su licencia oficial y su interminable gama de opciones de juego, competiciones, clubes y mejoras, la serie *FIFA* se ha superado a sí misma en esta nueva encarnación. Sin embargo, aunque se ha acercado más que nunca a la gloria, sigue sin destronar al rey indiscutible del género: *International Super Soccer 98*, de Konami.





- **Toneladas de opciones de juego**
- **Sistema de control rápido y completo**
- **Traducido y doblado al catellano**

- **ISS Pro 98 sigue siendomejor**
- **Aprendizaje largo**

PUNTUACIÓN:



ACTUA SOCCER 3

Editor:	Gremlin
Distribuidor:	Infogrames
Precio:	7.990 pesetas

PATADÓN P´ALANTE

Después de ver lo buenas que fueron las dos primeras entregas de *Actua Soccer*, muchos propietarios de la consola gris esperábamos con impaciencia el momento de echar el guante sobre esta tercera parte de la serie. La coincidencia en las fechas de lanzamiento con sus rivales más directos ha contribuido a poner las cosas más interesantes que nunca para los aficionados a los juegos de fútbol en la plataforma PSX, por lo que nuestra decepción al comprobar el estancamiento que sufre esta veterana saga de juegos de fútbol ha sido doble.

El sistema de control de *Actua Soccer* fue interesante en su momento, cuando los simuladores de fútbol todavía andaban en pañales por el planeta PlayStation, pero hoy queda en entredicho cuando se lo compara con el de la competencia. Gobernar los jugadores resulta muy difícil al principio; si te lo trabajas, acabarás moviéndote bien por el campo, pero los resultados no llegarán a ser tan gratificantes como en *Michael Owen's WLS 99*. La gama de movimientos de *AS 3* tampoco soporta demasiado bien la comparación con estos títulos, por no hablar de las posibilidades de defensa que ofrece el motor del juego.

Las cámaras que muestran las repeticiones tampoco son especialmente acertadas, ni el modo de entrenamiento es precisamente brillante. Para rematar el capítulo negativo, *Actua Soccer 3* no está doblado al castellano, por lo que —igual que en *Michael Owen's WLS 99*— te ves obligado a soportar la interminable



MICHAEL OWEN'S WLS'99

ME GUSTA EL FURBO...

Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Precio:	7.995 pesetas

La estrella más joven del fútbol británico pone su nombre a la nueva edición de *WLS '98*, que en esta actualización ha experimentado bastantes cambios interesantes; por ejemplo, hay nuevas maniobras de habilidad, una jugada de pase al hueco (fantástica para cruzar balones bajo los pies de un defensor y un botón para alejar la cámara y ver a qué compañeros puede uno pasar el balón. Otra novedad es la incorporación de algunos nombres reales de los jugadores de la liga inglesa (los jugadores de otros países, en cambio, siguen siendo del estilo "Luis Anrique" o "Canisares" y "Cahminero").

Las sensaciones que proporciona el juego son extrañas al principio, ya que la respuesta de los jugadores parece lenta y poco precisa. *Michael Owen* tiene el planteamiento opuesto al de tantos otros juegos de fútbol que, si bien resultan divertidos y espectaculares a primera vista, se vuelven aburridos en cuanto tienes controlada la técnica básica para jugar y marcar goles. Nada de eso: para dominar *MO WLS '99* hay que pasarse muchas horas con los mandos en la mano, pero el tiempo invertido arroja unos dividendos muy suculentos; el juego no dejará de sorprenderte durante meses y, utilizando variaciones tácticas, conseguirás hacer cosas nuevas cada vez que juegues. Desgraciadamente, el modo de entrenamiento no resulta de demasiada ayuda para superar la dificultad inicial; es claramente inferior al de *FIFA '99* y, por supuesto, no tiene nada que ver con el de *Libero Grande*, que ha dejado el listón muy alto en este campo.

Los gráficos de *Michael Owen* están muy bien acabados; los jugadores, por ejemplo, tienen un aspecto mucho más parecido al de las personas de verdad que el que se observa en casi todas las perspectivas de cámara de *FIFA '99*, sin ir más lejos. Algunos de los movimientos que se ven en el campo son de un realismo asombroso y las acciones del portero resultan espléndidas. Las repeticiones también son impresionantes, aunque las secuencias del árbitro dejan un poco que desear.





Si *FIFA '99* es ideal para los aficionados que deseen transportar a su PlayStation la actualidad futbolística internacional, *Michael Owen's WLS '99* es un título pensado para los puristas del fútbol-deporte y, si es que los hay en España, para los seguidores de la liga inglesa.



- Simulación muy real
- Gráficos espectaculares
- Válido a largo plazo



- Difucultad inicial elevada
- Sólo tiene licencia de la liga inglesa
- Modo entrenamiento flojo

PUNTUACIÓN:



cháchara de los comentaristas ingleses. (¡Un momento! Esto tampoco es tan negativo, porque al menos los que no sean del Real Madrid no tendrán que aguantar las retransmisiones de corte ultramerengón que imperan en otros juegos).

Por otro lado, *Actua Soccer 3* ha conseguido una cosa que a priori parecía muy difícil: superar —aunque no por mucha diferencia— a *FIFA 99* en el volumen bruto de datos, cifras y estadísticas del mundo real del fútbol que se reflejan en un CD para PlayStation. A la vista del resultado global, sin embargo, los más de 10.000 jugadores con nombres de verdad y estadísticas reales que aparecen en *Actua Soccer 3* parecen más un intento de tapar las limitaciones del juego a golpe de licencia que un añadido para redondear el realismo del título.

No es que *Actua Soccer 3* sea malo; seguro que los entusiastas de las dos entregas anteriores de esta serie continuarán sintiéndose a gusto en esta nueva edición, como también es probable que guste a quienes no hayan encontrado su media naranja futbolística en la series *FIFA*, *WLS* e *ISS Pro*. Sin embargo, ni siquiera los que estén orgullosos de ser hooligans de la serie *Actua Soccer* podrán negar que muchas de las esperanzas que albergaban para *AS 3* habrán quedado acumuladas para *Actua Soccer 4*. Un mensaje para Gremlin: ¡podéis hacerlo mucho mejor, tíos!







- Fiel a su estilo
- Más datos y estadísticas que *FIFA 99*



- Jugadores rígidos
- Limitaciones molestas
- Defensa frustrante
- No llega al nivel de la competencia

PUNTUACIÓN:





KNOCKOUT KINGS

Editor:	EA Sports
Distribuidor:	Electronic Arts
Precio:	7.990 pesetas

PROHIBIDO MORDER OREJAS

EA Sports tiene bastante claro que hay una forma segura de hacer bien los simuladores deportivos: a golpe de talonario. Así, Electronic Arts ha lanzado el primer título de boxeo para PlayStation que cuenta licencia oficial para utilizar los nombres y características de algunos de los púgiles más famosos de la historia (por ejemplo, Evander Holyfield, Oscar De La Hoya, "Sugar" Ray Leonard o Muhammad Ali) y de los escenarios más conocidos de este espectáculo, como el Caesar's Palace y el Madison Square Garden.

Los gráficos de *Knockout Kings* lucen bastante; los luchadores están compuestos por polígonos, al igual que los de la serie *Victory Boxing*, pero tienen unas curvas más suavizadas y realistas; las texturas de sus cuerpos están bien pensadas, pero quedan borrosas hasta el punto de recordar al típico aspecto de un juego para Nintendo 64. Los personajes recuerdan bastante a sus representantes de carne y hueso tanto en su aspecto como en su comportamiento entre las doce cuerdas. La multitud que atiende a los encuentros, sin embargo, tiene un aspecto más falso que el de un duro de plástico, si bien el sonido contribuye a tapar el desaguisado.

Knockout Kings incluye tres modos de juego: en el primero, 'Exhibition' (combate de exhibición), puedes tomar dos boxeadores de una categoría y ponerte a repartir (y recibir) leña; el segundo, 'Slugfest' (festival de mamporros), es un modo de estilo arcade donde puedes escoger dos púgiles de cualquier categoría —por ejemplo, un peso pesado contra un supermosca— y liarlos a mamporrazos, con abundancia de caídas a la lona y golpes exagerados; por último, en el modo 'Career' (carrera deportiva) tienes que crear un boxeador nuevo que, partiendo de las categorías inferiores, podrá llegar hasta el título mundial... si tus puños están a la altura.

El más intuitivo que se ha visto sobre un ring de boxeo. Aprender a calcular cuánto se tarda en lanzar un golpe te costará lo tuyo, y cubrirte de los golpes del rival es extremadamente difícil; además, las configuraciones de botones disponibles no ayudan demasiado a hacerse con el púgil. Se echa de menos algún sistema de aprendizaje como las lecciones de boxeo de *Victory Boxing 2*, en las que tu entrenador te muestra un golpe nuevo cada vez que superas un combate.

Así las cosas, ¿es mejor *Knockout Kings* que *Victory Boxing 2*? Es más completo, desde luego, y tiene la ventaja de tener boxeadores reconocibles, pero le falta una pizca de la diversión y una buena parte del encanto que posee el simulador de boxeo publicado en España por Virgin. Pese a la desventaja de ser un poco más antiguo, podría decirse que *Victory Boxing 2* ha resistido el embate de *Knockout Kings* hasta el último asalto y le ha ganado por puntos... por los pelos, eso sí.



- Gráficos bien acabados
- Sonido muy realista
- Modos de juego versátiles
- Licencia oficial

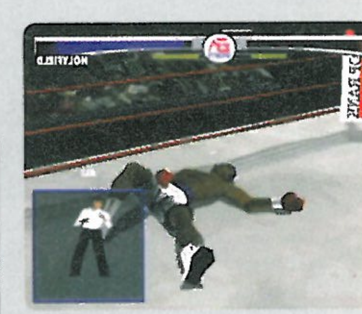


- Difícil de aprender a usar
- Público entusiasta, pero 2D
- No tiene el encanto de Victory Boxing 2

PUNTUACIÓN: 



Se están intimidando con la mirada, técnica que no siempre surte efecto



Está tiradísimo; no damos ni un duro p

DREAMS TO REALITY

Editor:	Cryo Interactive
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

En un antiguo mundo, cuatro sacerdotes se reúnen en torno a Blue Water, el subconsciente de los sueños humanos. Uno de los sacerdotes retornará posteriormente para hospedar allí una fuerza maligna. Ahora, un joven se zambulle en la misma Blue Water para salvar tanto los sueños como la realidad. *Dreams* es un sencillo juego de plataformas con gráficos en tres dimensiones y en tiempo real. Existen tres diferentes personajes que podrán, entre otras cosas, caminar, saltar, luchar y dialogar con otros individuos. En su camino deberán enfrentarse a diversos enemigos y recoger los diversos power-ups que les servirán tanto para crear como para destruir.

La mecánica de juego de *Dreams* está bastante vista ya, y los gráficos se encuentran muy lejos de lo que hoy día puede esperarse de la consola gris. De hecho, ya hace años que Cryo produjo para otras plataformas títulos mucho más elaborados que éste. Es algo que siempre duele decir, pero a veces no hay más remedio: *Dreams* es un título perfectamente prescindible.



- Se puede jugar
- Es un producto europeo
- Menos da una piedra



- No es nada espectacular
- Carente de originalidad
- Los personajes son sacos de polígonos

PUNTUACIÓN: 



No te hagas ilusiones: no es una captura, sino una de las imágenes renderizadas.

APOCALYPSE

Editor:	Activision
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

¡ES MI HOMBRE!

Bruce Willis es un hombre de verdad: valiente, noble, fuerte e incansable. Este juego lo pone a prueba y hay que ver lo airoso que sale del apuro. *Apocalypse* es pura acción arcade de principio a fin. Para que te hagas una idea de la interminable cantidad de tiros que llegan a cruzarse, basta con saber que los cuatro botones de simbolitos son de disparo. Cada uno abre fuego en una dirección (incluso hacia atrás), lo cual deja claro que en este juego hay que hacer poco más que eso: tirotear a diestro y siniestro.

En *Apocalypse* eres Trey Kincaid (el personaje que encarna Willis), el único capaz de combatir al malvado Reverendo y a sus aliados, los cuatro jinetes del Apocalipsis (la Muerte,


Ésta es la recompensa para los hombres como Bruce.

la Peste, la Guerra y el Hambre). O sea, lo de siempre: tienes que salvar a la Humanidad.

La aventura te llevará a través de unos cuantos escenarios: primero debes escapar de la cárcel, pasar por las cloacas y adentrarte en la ciudad antes de enfrentarte al primer jinete, la Muerte. Luego subirás a los tejados y pasarás por el cementerio, misiones previas al combate con el segundo jinete, la Peste. Para vértelas con la Guerra y el Hambre también tendrás que superar primero otras dos misiones en la fábrica de armamento y la Casa Blanca (por cierto, no esperes encontrarte a ninguna becaria por allí). ¿La Casa Blanca? Pues sí, porque resulta que el actual líder de la mayor superpotencia del mundo no era más que un pobre diablo, alcalde de un pueblucho, antes de vender su alma al diablo por un puñado de votos; ¿será un mensaje subliminal del juego?

Para salvar al mundo cuentas con un buen arsenal de armas: ametralladora, lanzallamas, misiles, granadas, rayos de partículas, láseres, lanzacohetes... como no podía ser de otro modo, de hecho, ya que *Apocalypse* es un shoot'em up en estado puro y, por lo tanto, las


No me mires así, que me derrito.

armas no podían fallar. Pero lo bueno es que el manejo de nuestro personaje resulta muy ágil, tanto en cuanto a movimientos —que, aparte de las direcciones, consisten en agacharse y saltar— como en lo que se refiere al cambio de arma (que se realizamediante el botón L2).

Rápido, rápido

El principal encanto del juego reside, pues, en su velocidad. Bruce responde muy bien y con celeridad a nuestras órdenes. El motor del juego está a la altura de las circunstancias y el scroll de la pantalla no nos deja nunca tirados. La cámara, por su parte, también sabe estar en su lugar. El control del personaje es perfecto y, si el juego engancha, es por la frenética actividad que no nos deja respirar ni un instante.

Los gráficos son funcionales pero efectivos: decorados lúgubres, efectos de luz adecuados y algunos detalles que redondean el ambiente. La mitad inferior de los monstruos sigue andando después de que los partas con el láser, por ejemplo, y cuando caes por los precipicios puedes seguir a cámara lenta tu descenso.


Esta tranquilidad no es propia de Apocalypse.

Por el contrario, no se ha cuidado el aspecto del idioma: en el juego no hay nada traducido. Tan sólo el manual de instrucciones está en español. No es que sea grave, ya que no hay mucho que comprender para ir por ahí pegando tiros, pero si en el juego hay voces, por algo será ¿no? Aunque no se trate de indicaciones cruciales para el desarrollo de la trama, siempre está bien enterarse de todo lo que ocurre.

Lo que queda claro sin necesidad de que nadie nos lo explique es que Bruce es un tipo duro. Abre las puertas a patada limpia (contra el panel luminoso que hay antes de ellas) y no se detiene ante nada. Tampoco piensa, pero ése no es el objetivo que han planteado para él los programadores de *Apocalypse*. Este juego es como la mayoría de sus películas: acción descerebrada y violencia a tutiplén. Que nadie se sienta engañado; es lo que hay.


La cosa está al rojo vivo.


- Acción trepidante
- Manejabilidad
- Potente arsenal


- Encefalograma plano
- Poco espectacular
- Voces en inglés

PUNTUACIÓN: 

EGIPTO

Editor:	Cryo Interactive
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

LA TUMBA DEL FARAÓN

En el antiguo Egipto, bajo el reinado del faraón Ramsés tercero, Ramose intenta defender el honor y la vida de su padre, un escribano de la corte que ha sido acusado de participar en el pillaje de una tumba real. Sólo si demuestra su inocencia al faraón, su padre se librará de una muerte segura.

El universo de *Egipto* es un entorno tridimensional que reúne a cerca de 30 personajes con los que interactuar, múltiples objetos para recoger y utilizar, además de puzzles para resolver. *Egipto* ofrece una perspectiva en primera persona con la tecnología Omni-3D, que permite visualizar el entorno en 360 º. Aparte, el juego incluye información ilustrada de diversos aspectos de la antigua civilización egipcia.

Por desgracia, la interfaz de usuario de este título posee una interactividad prácticamente nula y se halla al nivel que exhibían las aventuras gráficas hace 10 años en los PC. Los gráficos también distan de ser una maravilla, y el interés que despertará el desarrollo de la trama en la mayoría de los jugadores será, previsiblemente, muy bajo. Así pues, estamos ante un título sólo apto para fanáticos de las aventuras gráficas.

PUNTUACIÓN:  


Mira que echarle el aliento a Cleopatra...

ASTEROIDS

Editor:	EA Sports
Distribuidor:	Electronic Arts
Precio:	7.990 pesetas

CUANDO LAS RECREATIVAS VALÍAN 5 DUROS

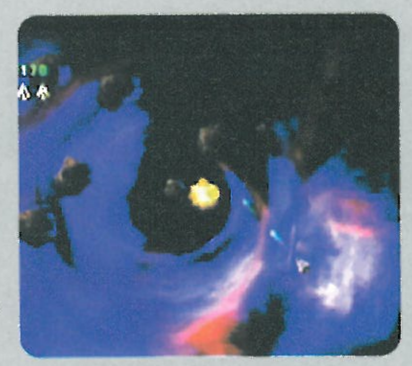
Asteroids es una recreación de la legendaria máquina de marcianitos que tantas monedas de cinco duros se nos tragó cuando aún éramos jóvenes (el original es de ¡1979!). El planteamiento del juego es el mismo: estás allí, a bordo de una de las tres naves que puedes escoger, en medio del espacio, y tienes que esquivar a los asteroides que circulan a tu alrededor y disparar contra ellos si no quieres ver cómo estalla tu artefacto. Los gráficos son, por supuesto, más sofisticados que los de la arcade de hace mil años, aunque tampoco son ningún alarde de tecnología punta. La nave sigue siendo un bloque de diseño sencillito con unos movimientos limitados.

La principal aportación de esta revisitación es la variedad de armas, asteroides y enemigos. Además, no sólo es posible disparar (como en el arcade original), sino que también dispones de un escudo. Asimismo, por la pantalla aparecen power-ups que te proporcionan vidas extra, puntos o más escudo. Sin embargo, no se puede decir que *Asteroids* añada nada sustancial. El intríngulis del juego se limita a hacerte con el manejo de la nave (que no es moco de pavo) y vagar por el espacio. Existe una opción de dos jugadores, aunque sirve para poco más que para no sentirse tan sólo en la inmensidad del universo: la mecánica del juego sigue siendo exactamente la misma —no hay modo 'Versus'— y el único incentivo añadido es comparar las puntuaciones obtenidas por cada jugador.

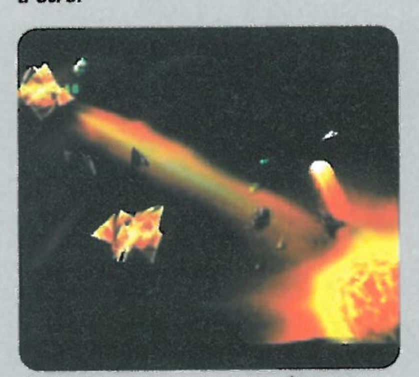
Sólo para nostálgicos

Los prepúberes acostumbrados a historias profundas presentadas mediante gráficos espectaculares o a juegos realistas protagonizados por personajes verosímiles y familiares no le verán a este título grandes virtudes. Lo cierto es que resulta bastante arcaico si lo comparamos con el tipo de producto que acostumbra a triunfar en nuestros días. A pesar de que hay cinco zonas diferentes (Sigma Delta, Agujero negro, Sol, Zona serpiente y Salvar la Tierra), la acción es bastante repetitiva y el desafío (que existe, porque no es nada fácil mantener el tipo entre tanto asteroide y enemigo) consiste en controlar la nave y navegar sin sobresaltos.

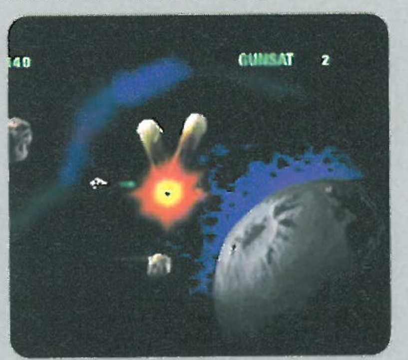
Si te gustan los retos, encontrarás diversión en *Asteroids* durante horas, ya que puede llegar a ser incluso adictivo si eres de los que se 'pican' con los juegos remolones. En cambio, si eres de los que tienen tendencia a frustrarse cuando un título no obedece, olvídate de *Asteroids*. Conserva un par de detalles del original que seguramente enternecerán a los jugones maduritos (la inercia que domina el desplazamiento de la nave y el scroll que hace que desaparezca por un extremo de la pantalla y aparezca por el opuesto, por ejemplo), pero lo más probable es que esto mismo ponga de los nervios a los recién llegados al mundo consolero. Así pues, identifícate y decide.



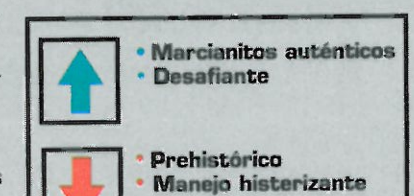
Este tornado azul te lleva de un nivel a otro.



Asteroides por aquí, meteoritos por allá, chiu, chiu, chiu, chiu...



Espectacular, ¿eh?





ATLANTIS THE LOST TALES

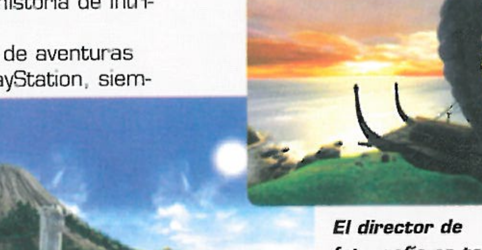
Editor:	Cryo Interactive
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Ya se encuentra en el mercado *Atlantis The Lost Tales*, un título que Cryo desarrolló inicialmente para PC. Al igual que Egypt, esta aventura gráfica utiliza el sistema Omni 3D, una técnica que permite generar imágenes fotográficas e infográficas con una vista panorámica de 360º en primera persona, tanto en sentido vertical como horizontal.

La trama se desarrolla en la ciudad mítica de Atlantis. La desaparición de la reina Rhea involucra al joven Seth en una historia de intrigas palaciegas.

Dada la escasez de aventuras gráficas para la PlayStation, siempre es bueno saber de la aparición de un título de este género. Sobre todo, ahora que la consola de Sony se ha convertido en un dispositivo de masas y que, en consecuencia, los intereses de los usuarios pueden haberse ampliado. Sin embargo, a muchos títulos como Atlantis aún les queda un buen trecho por recorrer hasta llegar a un nivel de calidad óptimo.

PUNTUACIÓN:



El director de fotografía es todo un artista.



¡GANA!

Consigue una de las 5 pistolas SCORPION que



y



sortean entre los acertantes a la cuestión que planteamos a continuación:

¿En qué arma está inspirada la Scorpion?

A) En la que utilizaron para matar a JR

B) En la Walther PPK de James Bond

C) En la Water Pistol (pistola de agua)

D) En la 9 milímetros Parabellum

Para participar en el concurso sólo tienes que llamar al **906 319 344** y seguir las instrucciones que te dará nuestra operadora para contestar la pregunta. Sobre todo, recuerda que debes pronunciar claramente la respuesta que has elegido y la letra correspondiente a la misma. Y no olvides tampoco dejar tu nombre, dirección y número de teléfono.

El sorteo se celebrará el día **15 de febrero de 1998** en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario).
Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 6 de *PLANETSTATION.*

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PLANETSTATION ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- Sólo se aceptará una respuesta por cada llamada.
- Las llamadas deben realizarse antes de la fecha en la que se celebra el sorteo.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas /minuto el resta de horarios (IVA incluido).



Esta sección sigue siendo un exitazo ¡gracias a vosotros! Tan sólo una aclaración: a la hora de reproducir vuestras cartas, por una parte intentamos sintetizarlas para que quepan el máximo número posible (seguramente algunos de los que habéis escrito ya habréis notado algún ligero "cambio y corte"); por otra, mantenemos vuestros comentarios, tanto si son alabanzas como si son críticas, porque creemos que es interesante que el resto de los lectores conozcáis las opiniones de los demás. También sirve para darse cuenta de que existen pareceres distintos sobre un mismo tema (guías cortas o largas, libritos aparte sí o no, pósters grandes o pequeños...) y entender que es IMPOSIBLE satisfacer a todo el mundo. Intentamos, por supuesto, encontrar un equilibrio, aunque no siempre es fácil. Otros comentarios que solemos mantener a pesar de que no aporten información son aquellos que nos han hecho reír (o llorar), ya que nuestra intención es que también a vosotros os resulte divertida la lectura de PlanetStation. Esperamos que así sea.

AL HABLA

RESIDENT EVIL 3 EN PLAYSTATION

Jose
Vía correo electrónico

Hola Planetarios:
He leído en vuestra revista que *Resident Evil 3* ¡¡¡SÓLO saldrá para soporte Dreamcast!!! y me he quedado hecho polvo. ¿Será así para todo el mundo o sólo en "Japonland"?
Gracias anticipadas y, para terminar, dos mini-preguntas: ¿*Tomb Raider III* es muy oscuro, o me lo parece a mí? ¿Qué son los GameShark codes? Y un comentario: tiene buena pinta el juego Silent Hill.
PS: ¡¡¡Espero que os haya tocado la lotería de Navidad!!!

Pues nos sabe mal haberte dejado hecho polvo, pero esas eran las noticias que teníamos hace un mes. Sin embargo, un rayo de esperanza se acaba de colar por la ventana de nuestra Redacción: existen fuertes rumores de que ***Bio Hazard: Next Project*** saldrá tanto en Dreamcast como en PlayStation, y que su lanzamiento en Estados Unidos será ¡¡¡el verano de este año!!! (Por cierto: ***Resident Evil*** es el nombre que se leha dado en Europa a ***Biohazard***, que es como se ha llamado siempre el juego en Japón y Estados Unidos).
En cuanto a la oscuridad de *Tomb Raider III*, es muy sencillo: depende del nivel del juego. Hay sitios más lóbregos y otros más luminosos, como en la vida misma.
Por último, los 'GameShark codes' son códigos que se pueden ejecutar en la PlayStation usando un cartucho de trucos que se llama, obviamente, GameShark. En España no tienen distribuidor oficial, pero se puede comprar importado. Existe otro cartucho disponible a través de los canales 'normales': el Xplorer, que tiene mucha más memoria para almacenar trucos. Se trata del cartucho de trucos de Blaze, distribuido en España por Ardistel (Tel. 976 73 49 44).Re: PS: ¡¡¡No nos ha tocado ni un duro!!! Tendremos que seguir trabajando, HQJ.

APUESTA GANADA

(Anónima)
Valladolid

¡Hola *PlanetStation*! Me gustaría que publicárais esta carta, ya que me he apostado 500 pesetas con mis amigos. También os quería preguntar si hay algún juego para PlayStation de *Expediente X*; si no lo hay, ¿saldrá algún día?
También querría trucos que no hayáis dicho de *Tekken 3*, ya que me he comprado hace poco la Play con este juego y no paso de jugar con Gordon 'el Jamaicano Cachondo'.
Por último, me gustaría que me recomendárais entre estos juegos: *Doom, La Jungla de Cristal (trilogía), Crash Bandicoot 3* y, por supuesto, *Resident Evil 2*; si podéis puntuarlos, hacedlo.

Esperamos que disfrutes las 500 pelas de la apuesta a nuestra salud, aunque debes saber que estuvimos en un tris de no publicar tu carta porque ¡no estaba firmada! Ni en la propia misiva, ni en el sobre, ¡nada! Que quede claro, pues, que es la última vez que publicamos una carta "anónima" (tampoco pedimos tanto, ¿no?).
Respecto al juego de ***Expediente X*** para Play, ni lo hay ni ha corrido rumor alguno de que vaya a existir. De todas formas, no nos perdemos demasiado si tenemos en cuenta el pedazo de bodrio que es la versión para PC. Estas traslaciones de cine o televisión a videojuego no suelen dar muy buenos resultados, ya que las editoras deben de considerar que con el tirón de los antecedentes y el pastón que se han gastado en derechos, tiene que haber más que suficiente. Sin embargo, este "tirón" se queda en agua de borrajas en cuanto los jugadores nos damos cuenta de la jugada (y nunca mejor dicho).
Más cosas: los supuestos trucos de *Tekken 3* que no hemos dicho no existen. ¡Os contamos TODO lo que sabemos! Pero eso no significa que tengas que seguir martirizando al pobre Eddy (que, por cierto, se apellida "Gordo" y es brasileño): ¿has visto el número 1 de *PlanetStation*? Allí encontrarás nada menos que 26 páginas dedicadas a *Tekken 3* en las que te explicamos lo que hay que hacer para poder seleccionar a todos los personajes.
En cuanto a la recomendación que nos pides, todo depende del estilo de juego que más te guste; las preferencias de la Redacción tienen un favorito clarísimo entre los títulos que mencionas: *Resident Evil 2*. Después, hay dudas entre *Crash 3* y *Die Hard Trilogy* (si tienes una pistola, quizás sea más recomendable el segundo) y, por último, Doom, que aun así no deja de ser un juego excelente.

¡TODOS A PULIR!

Isaac Barbé Naverac
Barcelona

¡¡Bravo!! *PlanetStation* es genial (por desgracia, no tengo el nº 1 porque llegué tarde al kiosco). Mezcláis guías, análisis y trucos, pero pienso que necesitáis una crítica: hay un exceso de guías y una falta de análisis y, sí además conseguís pulir el papel, *PlanetStation* llegará lejos. Venga chavales, ¡no aflojéis!
PD: Tengo una duda sobre la PlayStation 2: alguna gente me ha dicho que los juegos de la PlayStation serán compatibles con la Play 2, y otros dicen que no. ¿Me lo podéis aclarar, por favor?

Tranquilo Isaac, lo del nº 1 tiene solución (al menos de momento). Todavía nos quedan ejemplares, así que, si te interesa conseguirlo, busca la solución en la página 41. Lo del papel ya es más complicado porque, claro, para pulir todo el papel... piensa que son miles de revistas con más de 100 hojas... no sé, no sé... No, ahora en serio: es muy probable que en pocos números veas que ha cambiado, aunque es una batalla abierta porque hay quien prefiere el que usamos ahora (parece que para leer en la cama —o a oscuras con una luz directa, sencillamente— va mejor porque, al ser mate, no refleja; fíjate tú qué cosas...).
Por último, lo de la compatibilidad de los juegos de PlayStation con 'la 2', ¡es un puro cachondeo! Ya se ha confirmado y descartado varias veces, y como Sony no suelta prenda, ni confirma, ni desmiente, estamos todos en ascuas. Los últimos rumores al respecto los encontrarás en la sección de *Noticias* de este mes.

CRÍTICAS VELADAS

Jaime Pedrosa Bosca
Bonavista (Tarragona)

Por favor, en el mes de enero o febrero ¿podríais regalar un póster de *Tomb Raider III*, si es posible con Lara Croft desnuda? Bueno, era broma. También me podríais decir todos los trucos de *Tomb Raider III* y del *II* y, si es posible, los trucos para ordenador.
Tengo una pequeña crítica en cuanto a la revista, pero como en el nº 2 ha mejorado, no digo nada. ¡Ah, sí! A ver si ponéis una lista de los precios de los juegos para PlayStation.

Lo del póster de *Tomb Raider* (bromas aparte) lo intentaremos para el próximo número (aunque pensábamos que ya estaba más sobada que la pipa de un indio...). Para los trucos te remitimos al nº 3 de *PlanetStation* (página 30) y a la segunda parte de la guía de *Tomb Raider III* que publicamos este mes. Los de ordenador ya sí que son un extra que te dedicamos en exclusiva, pero no te acostumbres:
Saltar de nivel: saca tus armas en un nivel. Da un paso adelante con la tecla de caminar, agáchate pulsando "." y gírate tres veces completas (no tienes que mantener apretada la tecla de caminar). Luego salta hacia delante (Alt + UUU).
Todas las armas: igual que el anterior pero, en lugar de acabar saltando adelante, salta hacia atrás (Alt + DDD).
La crítica es que te has guardado nos ha dejado superintrigados (¡pueden ser tantas!), aunque todo el follón de la Navidad nos ha permitido sacárnoslo de la cabeza por unos días. En fin, que no te cortes, oyes.
Y, por último, la lista de precios: no es mala idea, lo que ocurre es que se trata de una información que cualquier lector puede obtener muy fácilmente con una simple llamada a la tienda que prefiera (en el ránking de *Los 10 juegos más vendidos*, por ejemplo, publicamos cada mes el teléfono de Centro Mail, y los de las tiendas I-Man aparecen también en su página de publicidad, que este mes cae en la página 109). De este modo puede saber no solamente el precio sino también si se encuentra en stock o cualquier otro dato complementario. ¿Cómo lo ves?

GUÍAS VERSUS ANÁLISIS

Tony Ruiz Salmerón
Polinyà (Barcelona)

Soy un nuevo fan de vuestra revista, aunque tiene sus cosillas a corregir. En mi opinión, os pasáis un poco con las guías; publicáis demasiadas, y creo que tendríais que compartirlas un poco con otras revistas. También podéis hacer más largos vuestros análisis y más cortas las guías; sólo es un consejo.
Me parecen muy originales los nombres de las secciones y de la revista, y está muy bien organizada. Me gusta la sección *Al Habla, Los 10 mejores juegos de la Historia*, lo del póster doble y los concursos.
Ya que estamos, ¿me podríais ayudar en el *FFVII*?
PD: Volveréis a tener noticias mías.

Vemos que el espíritu navideño se ha adueñado completamente de tu alma. Sugieres que compartamos las guías con otras revistas, lo cual no está nada mal como idea, pero quizá el mundo en el que vivimos no es precisamente el más adecuado para llevarla a cabo; no sé, creemos que no estamos preparados.

La otra opción que planteas para que los análisis sean más largos es reducir las guías. Ésta ya es más realista, pero nosotros pensamos que el ansia de los lectores por saber qué tal están los juegos hace más recomendable publicar los análisis cuanto antes (lo cual significa que no pueden ser tan exhaustivos ni extensos como si nos pudiéramos tirar un mes jugando con ellos) y dedicarles luego más páginas con la guía (que, de hecho, también sirve para saber con más detalle de qué va y si nos gusta

BLA

los suficiente). Así vamos haciendo un seguimiento, que empieza en la sección *Cuenta atrás*, para que os vayáis formando una opinión, y luego a las guías les dedicamos más o menos páginas en función de la complejidad del juego para que los podáis exprimir hasta la última gota.
En el caso del *Final Fantasy VII*, la respuesta a tu pregunta la hallarás en uno de los recuadros de estas páginas (el título no tiene pérdida). Esperamos, pues, más noticias tuyas.

MGS, EN CASTELLANO

"Panocha"
Vía correo electrónico

Hola y felicidades a todos los que elaboráis esta estupenda revista. Ya era hora de que tuviéramos todos los jugones y jugonas una revista como ésta: amena, entretenida y sin tanta parafernalia de asuntos renders, poligonitos, etc. Cuando un juego es bueno es porque te entretiene y engancha.
He leído que *Metal Gear Solid* no va a ser traducido al español, lo cual implica que nos vamos a perder un 30% de un juego estupendo (contando el cuarto de hora que ocupan los diálogos entre Snake y sus compañeros a través de la radio). ¿Es cierto?
Por último, ahí va un truquito de *Medievil*, por si aún hay alguien a quien se le resiste este juego genial con una secuencia final maravillosa. En pausa y mientras mantienes apretado L2, pulsa ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ⇦, ●, U, ⇩, ⇨, ●,⇦, ⇦ ▲, ⇨, ●, ⇦, ⇦, ▲, ●, ⇩, ●, ●, ⇨.
Y desde aquí animo a todas las chicas a que escriban a esta estupenda revista, porque no a todas nos gustan las Barbies meonas y cagonzuelas; también nos gusta pensar, sentir miedo y aventurarnos en la jungla...aunque sea con la Play.
No sufras, mujer, que lo del *Metal Gear Solid* no es como has leído "por ahí". El juego aparecerá traducido al español y no nos perderemos ni un 1% de los diálogos.
Gracias por el truco de *Medievil* y por hacer un llamamiento a nuestras lectoras. ¡A ver si se animan!

¿DÓNDE SE HA METIDO TU HERMANA?

Pol Martínez
Vía correo electrónico

Hola, soy un viciao que lo quiere dejar, no sé cómo he podido llegar hasta aquí... ¡Era mentira! ¡A mí me gusta viciarme hasta no poder más!
Quiero comprarme el *Cool Boarders III* y uno de "skates" (me parece que se llama *Streetboarders*). ¿Cuál de los dos me recomendáis? ¿Y si me compro los dos?
Cambiando de tema, estoy impresionado de que en Inglaterra haya más de siete revistas que hablan sobre la Play y aquí sólo tres.
Mi hermana me tortura con su musiquita y, mira, no me deja consentrarme para jugar a la Play.
Agus, un saludo (sólo si lees la nº 3).
PD: Yo también volveré, enviándoos a mi hermana.
Así que quieres viciarte todavía más y no sabes si hacerlo con el *CB3* o con *Street Boarders*, ¿eh? Pues nosotros de momento te recomendamos que te hagas con un ejemplar de *Cool Boarders 3*, que es muy bueno (suponemos que a estas alturas ya habrás leído el análisis que publicamos en el número 3 de *PlanetStation*). En cuanto a *Street Boarders* (que así es como se llama efectivamente), no nos podemos pronunciar porque no le hemos echado la zarpa todavía; es cierto que pinta bien, pero ¡más vale pájaro en mano que ciento volando!
En cuanto a tu observación sobre la cantidad de revistas de PlayStation que circulan en el Reino Unido y las de aquí, debes tener en cuenta que allí son más gente y hay más tradición de "jugones". Sin embargo, en España cada vez es más amplio el abanico de edades de los aficionados (y adictos) a los videojuegos, por lo que es probable que dentro de un tiempo la cosa no esté tan descompensada. De momento la oferta ya se está empezando a diversificar (nuestra apuesta es claramente por un tipo de revista más orientada a "la práctica" y a la actualidad del planeta PlayStation), y en la Redacción recibimos un montón de cartas de personas que se han comprado la consola hace poco (lo cual es lógico, ya que recientemente se ha alcanzado el millón de unidades vendidas, y la campaña de Navidad ha acabado de rematar el asunto). Todo esto hace pensar que el mercado de los videojuegos está en plena expansión en nuestro país, o sea que no sufras, que todo se andará...
El saludo que le mandas a tu amigo Agus llegó un poco tarde si tu idea era que saliera en el número 3, ya que cuando recibimos tu mensaje ya estaba cerrado. A tu hermana todavía no le hemos visto el pelo, pero no dudes de que en PlanetStation será bien recibida.

XPLORER, ¿Y CÓMO ES ÉL?

Epi García
Vía correo electrónico

Hola, muy buena revista, etc., etc. Bueno, quiero más trucos y que nos habléis del Xplorer: cómo funciona, qué ordenador necesita, etc.
Esto sí que es ir al grano. Seguiremos tu ejemplo. El Xplorer es un cartucho de trucos que viene con un montón precargados y permite añadirle otros para tenerlos almacenados. Es muy sencillo de utilizar: sólo hay que "enchufarlo" al puerto paralelo que hay en la parte posterior de la PlayStation y darle al "Power"; el cartucho tomará el control de la consola y, en un instante, te presentará un menú con varias opciones: introducir trucos, cargar trucos, comenzar el juego, etc. Por ejemplo, podrías activar uno de los 200 códigos que vienen en el Xplorer para la versión en castellano de *Resident Evil 2* para tener el lanzacohetes o disponer de la llave que necesites. No está mal, ¿eh?
El Xplorer también se puede usar para conectar la PlayStation con un PC, siempre y cuando dispongas del software Xlink y el correspondiente cable. El PC en cuestión debe ser como mínimo un 486 con al menos 12 MB de RAM y Windows 95.

SOULCALIBUR EN PSX

Adrián Bravo López
Sevilla

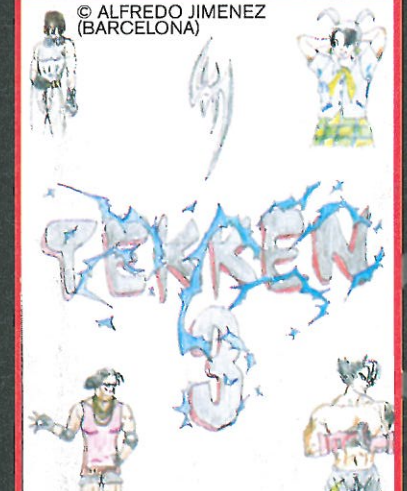
Saludos desde el Sur, amigos. Vuestra revista es una chulada. Los trucos son bastante buenos (incluso *Los peores trucos*, je, je) y un 10 para los *Libros de Ruta*. Os felicito por la configuración de las secciones; están bastante equilibradas y todo es aprovechable.
¿Se sabe algo de *SoulCalibur* para PSX? Al pasarte el juego en la recreativa te dan un password, ¿cierto? Tal password sirve para irse a la web de Namco y, tras introducirlo, puedes acceder a unas entrevistas y unos dibujillos bastante chulos de los personajes. ¿Sabéis los passwords de todos los personajes?
Pues creo que ya está. Espero que sigáis haciendo la revista con tanto ánimo como el que se ha notado hasta ahora.
Hemos transmitido tu pregunta a la sede europea de Namco, y han declinado dar ninguna respuesta. Sin embargo, desde la filial estadounidense de la compañía llegan malas noticias: todavía no es oficial, pero parece que no van a adaptar el juego para PSX. En fin, esperemos que no se confirme. Gracias por tus felicitaciones y saludos al Sur.

QUIÉN ES QUIÉN

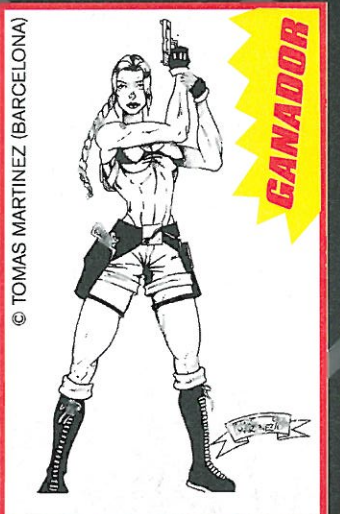
Francisco José Barquero Gómez
Quintana de la Serena (Badajoz)

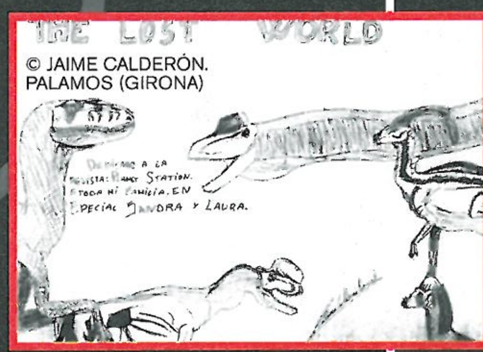
Tenéis el mismo buenísimo humor que yo; lo que más me gusta es la sección *Al Habla*. Me gustaría que mandárais con el número 3 un póster de *Tomb Raider III*. Para mí esta revista no tiene desperdicio. ¿Cuándo vais a poner una guía completa de *Resident Evil 2*? Me gustaría saber quién escribe cada sección.
¡Gran curiosidad la tuya, eh! Pues es difícil decir quién escribe cada sección, ya que lo

▶

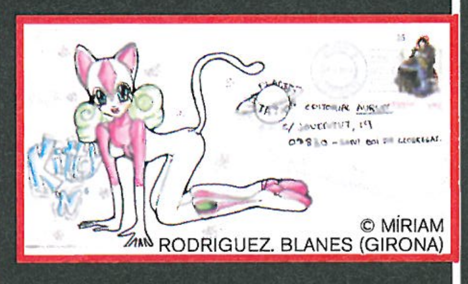
© ALFREDO JIMENEZ (BARCELONA)


GANADOR
© TOMAS MARTINEZ (BARCELONA)



© JAIME CALDERÓN. PALAMOS (GIRONA)

© ANTONIO MARTINEZ (ALMERÍA)


© MÍRIAM RODRIGUEZ. BLANES (GIRONA)

FINAL FANTASY VII

GUÍA COMPLETA

Alexis Cabrera Cabezas
Jerez de la Frontera (Cádiz)

Vaya, vaya, vaya. Señores, debo admitir que sin duda alguna habéis creado una gran revista de videojuegos. Hay que darle una palmadita en la espalda al que se le ocurrió poner las guías de juegos en la misma revista; es una gran idea, porque eso de gastarse un dineral en una guía de un juego que te gusta es un latazo.
Pero bueno, dejémonos de piropos y vayamos al grano. Yo os voy a pedir un grandísimo favor: cread la guía definitiva del maravilloso y único *Final Fantasy VII*. Según he podido comprobar en el ránking de *Los 10 mejores juegos de la historia* para PlayStation de vuestra revista, se trata del 'NUMBER ONE' de la lista. Pensad en cuántos pobres chavales que poseen este increíble juego se lo han pasado sin descubrir algunas cosas importantes, o en los que se han quedado atascados al principio y lo han guardado en una esquina polvorienta de su videoteca, o en los que simplemente tienen curiosidad por saber lo que se siente cuando se ha podido pasar el juego a la perfección (que es mi caso).
Yo había pensado que hiciérais una guía muy completa, que te explicase todos los secretos del juego: desde cuántos combates debes hacer por zona para poder llevar al límite tu poder, hasta explicar cómo tienes que aparear a los chocobos para conseguir el que cruza océanos, montañas, ríos y demás obstáculos para así poder llegar a las cuevas de materia.
Yo he descubierto detalles que no he encontrado en ninguna guía, como una cueva que hay justo al lado de "NIBLEHEIM", a la cual sólo puedes acceder con el submarino o el chocobo que cruza montañas; si entras en esa cueva con "Vicent" encontrarás a su amada, con la cual mantendrás una pequeña charla.
Son pequeños detalles que, cuando consigues reunirlos todos, te hacen sentir como un rey mientras observas la secuencia final y piensas: "AHORA SÍ QUE ESTÁ TERMINADO ESTE ESTUPENDO JUEGO".
También deberíais poner (si los hay) trucos para este juego. Si hacéis la guía, no escatiméis en hojas; no importa lo que ocupe porque estoy seguro de que todos los aficionados a este juego comprarán la revista y os lo agradecerán desde el fondo del corazón.
Si la hacéis, procurad que sea para el número 3 de la revista, porque no todos tenemos dinero después de las fiestas para darnos el lujo de comprarnos la revista, y si lo dejáis para después de Navidad es peor, puesto que tendréis muchos juegos y no os quedará espacio para esta guía.
PD: He comprobado que en los torneos de *Tekken 3*, *Victory Boxing 2* y *Formula 1 98* que organizásteis en el SIMO, tres de cada cinco participantes nombran *Final Fantasy VII* como uno de sus tres juegos favoritos. Si no me creéis, mirad en la página 6, en la sección *Noticias* del número 2 de *PlanetStation*.

Vaya, vaya, vaya. Vemos que estás muy bien documentado, eh. ¡Eso está bien! En efecto, *Final Fantasy VII* se ha coronado ya como el juego más aclamado y solicitado, y desde que nos percatamos de ello tenemos entre manos el proyecto de publicar una guía completa del mismo. Sin embargo, hay un problema para insertarlo en las páginas de la revista (que es lo que a ti tanto te gusta de *PlanetStation*): su extensión. Aunque, como ya habrás comprobado dadas tus dotes de observación, una fórmula que hemos puesto en práctica con otros juegos es la de partir las guías en varias partes, todo tienen un límite. Una cosa es sacar una guía en tres entregas (como es el caso de *Tomb Raider III*), y otra es pasarnos todo el año 1999 publicando cachitos de *Final Fantasy VII*. Tenemos un problema, pues. Existe una solución posible: publicar aparte la guía a tamaño "natural" —es decir, no en forma de librito— de forma separada de la revista y —ahora viene la mala noticia— venderla aparte. De esta forma, no escatimaríamos en páginas (como tú recomendabas) y tampoco obligaríamos a TODOS los lectores de *PlanetStation* a tragarse y, seguramente, pagar un poco más por un montón de páginas de un juego que muchos ni siquiera tienen.
Así pues, sólo nos queda darte las gracias por tu sugerencia y la información que nos proporcionas en tu extensa carta, y esperar que seas comprensivo y fiel a *PlanetStation*.

RESPUESTA A XAVIER ORMAZÁBAL

La generosidad de nuestros lectores nos deja pasmados: a las cuestiones que planteaba Xavier Ormazábal en el número 3 de *PlanetStation* han contestado dos lectores sin escatimar en detalles. Reproducimos aquí sus cartas, para que no te pierdas nada.

Nicolás Arroyo
Torre del Mar (Málaga)

He aquí las respuestas a las preguntas de Xavier:
Materia subacuática
Para conseguirla (es imprescindible si quieres matar al Arma Esmeralda) necesitas el "guía" que podrás conseguir en el reactor submarino de Junon, en un túnel donde se ven delfines nadando. Espera a que te salga como enemigo un esqueleto en un barco al que tendrás que morfosear; una vez conseguido, ve a Kalm y dásela a ese tipo, quien te dará la materia.
Absorción PM
Este elemento no es imprescindible (de hecho, casi no sirve para nada) y me temo que para ti ya es demasiado tarde, pero vaya... Después de conseguir el "Potrillo" (el avión de Cid) para en la costa de enfrente, camina hacia el Norte y, de repente, Yuffie (a quien debes tener en tu equipo) se largará con toda su materia hacia su pueblo; ve y búscala. La materia está en un cofre, en una tienda en la que al principio no te dejarán cogerla (no lo intentes en otro CD, porque te dirán que es demasiado tarde).
Absorción PG
Ésta es MUY IMPORTANTE. Tendrás que ir a Wutai (pueblo de Yuffie), entrar en la casa de los gatos y subir por la escalera (si lo haces en el CD1 sólo podrás cogerlo una vez cojas a Yuffie).
Bahamut Zero
No es imprescindible, pero sí recomendable. Tendrás que conseguir las cuatro materias "Enorme" y tocar la cuarta en Cañón Cosmo una vez se las confíes al abuelo de Red XIII.
Arpa lunar
Lo conseguirás cuando mates al Arma (llévaselo al viejo de Kalm y te llevarás una grata sorpresa).
Otras cosas muy importantes que necesitarás son: invocación de "Los caballeros de la mesa redonda" (asociada a "Absorción PG"), la materia azul "Cuadrimagia" asociada con Bahamut Zero, la materia amarilla "Gesticular", tampoco te vendría mal el límite 4 de Cloud "Omnilátigo" por si acaso.
La verdad es que matar a esta Arma es muy difícil (muchísimo más que el monstruo final).
Espero que saquéis muy pronto la guía del juego y otra de *FF VIII* en cuanto salga.
Aprovechando la ocasión, ¿cuándo van a sacar la secuela de *Theme Hospital*? ¿Sabéis trucos que no sean los passwords de este juego? ¿Cuántos CD tendrá *FF VIII*? Hasta otra, gracias.

Aparte de mil gracias y nuestras felicitaciones post-navideñas, no podemos darte casi nada más, ya que ni tenemos noticia de que vaya a salir ninguna secuela de *Theme Hospital*, ni conocemos ningún truco para dicho juego, ni sabemos cuántos CD tendrá *FF VIII*. Tan sólo podemos remitirte a la sección *Cuenta atrás* de este mes, en la que dedicamos una página a la última secuela de *Final Fantasy*.

Andrew J. Pyott
Fuengirola (Málaga)

Lo primero, os felicito por una revista fantástica (que mejora cada mes) y, sobre todo, porque la revista incluye un poquito de todo.
Ya que estoy tan viciado con *Final Fantasy VII*, me pareció que era mi deber como habitante del "Planet Station" ayudar al lector que pedía auxilio en el número pasado.

VIAJERO DE KALM
Como indica Xavier Ormazábal, hay un señor en Kalm que pide tres objetos. Puedes conseguirlos siguiendo el orden indicado a continuación. Tienes que cambiarle los elementos señalados con un asterisco (*) a este hombre.
Guía: tienes que ir primero a Junon, subir en el ascensor y seguir hasta llegar al túnel subacuático donde hay una puerta (como en Seaworld) y vagar por ahí hasta que encuentres un barco pirata. La mejor manera es reducir su energía hasta que le quede poca (sirven muy bien el "Bio" y el "Bio 2") y luego usar el "Morfo" sobre él, se morirá y se convertirá en Guía (*).
Arma de tierra: equípate con la materia subacuática hasta llegar a arma esmeralda (el que está bajo el agua, con el submarino); cuando le venzas se convertirá en el Arpa de tierra (*).
Rosa del desierto: cuando hayas vencido al arma que está volando por ahí, acércate al Gold Saucer con el viento fuerte y choca con el hombre vestido de rojo; se convertirá en arma rubí y cuando venzas a éste, te dará, además de mucho AP, la rosa del desierto (*).

UNO SOBRE AP
Hay una forma muy rápida de conseguir que los niveles de las materias suban. Lo primero que debes hacer es llegar hasta el final del bosque de las encinas (cerca del cañón Cosmo); conseguirás la espada para Cloud. Luego debes obtener 3/5 armaduras "Rune", que se le deben comprar al señor de la excavación de la ciudad de huesos. Dota a tu equipo de estos artefactos y a los otros compañeros de tu equipo con armas de crecimiento (doble o triple), y acércate al bosque que rodea a Mideel. Si luchas contra un grupo de caza cabezas te dará 320 AP (doblado o triplicado) y contra los gusanos, obtendrás 240 AP (doblado o triplicado). En un momento subirán de nivel las materias.

MUCHO DINERO
Utilizando el consejo anterior, equípate con tanta "Magia Plus" y "Todo" como puedas; en nivel maestro valen 1.400.000 gil. Te forrarás.

GANA AL JEFE DE CAÑÓN COSMO FÁCILMENTE
Cuando entres en la cueva de Cañón Cosmo con Bugenhagen, al final sale un Antiguo Jefe Gi. Para derrotarlo fácilmente, échale una pócima; si falla, vuelve a intentarlo con una X-potion u otra pócima curativa. Se morirá instantáneamente.

LOS CHOCOBOS
Cuando corras con los chocobos en el Gold Saucer, si aprietas L1 + L2 + R1 + R2 verás que incrementa la velocidad y, si sólo aprietas R1 + R2 lentamente, irá aumentando su estamina.
Cuando corras en la clase 5, una vez que hayas ganado de 10 a 15 veces seguidas, Ester dirá: "Nunca he visto a nadie ganar tantas veces seguidas" y te dará un buen lote de objetos que son difíciles de conseguir (¡ojo!, sólo funciona una vez).

INMORTALIDAD VIRTUAL
Si pones en un arma las materias 'Ataque final' combinada con 'Phoenix', tu equipo resucitará y su HP será restaurado. Pero si añades un 'Ataque final' + 'Caballeros de la redonda' a la misma arma, además de resucitar, pegarás fuerte. Esto hace que ganar a Sephirot sea tarea fácil.

ENTRA DE NUEVO EN MIDGAR
En las afueras de Midgar hay una puerta que está cerrada y una muchacha que dice que ha perdido la llave. Ve a la ciudad de huesos y dile al señor que quieres encontrar tesoro normal. Luego coge cuatro trabajadores y diles que pongan la pasta delante de la tienda de campaña. Donde crucen la vista, ponte a cavar. Al día siguiente mira en el cofre; estará la llave del sector 5 y podrás entrar en Midgar.Vuelve a Wallmarket y entra en la caseta donde estaba el ordenador roto que te disparó. Ahora estará arreglado y podrás coger el arma final de Tifa. (¡Ojo! Tienes que estar en el disco 3).

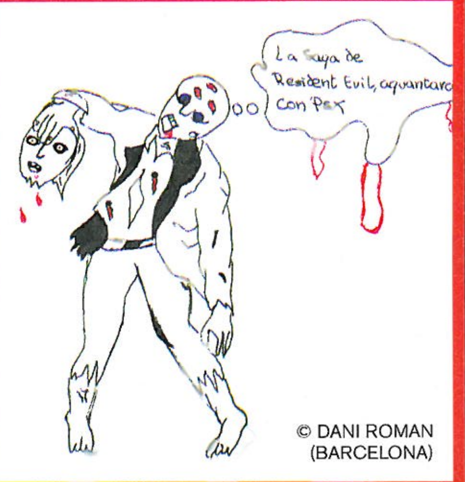
PAPELETAS DEL PARAÍSO DE LAS TORTUGAS
En este juego hay varias papeletas del paraíso de las tortugas escondidas; si las lees todas (que son seis), vuelve al restaurante de Wuttal.
Las papeletas están en los siguientes lugares:
1: En Midgar, cerca de la casa de la madre de Aeris.
2: En el Edificio de Shinra.
3: En el Gold Saucer, el hotel fantasma.
4: En el Cañón Cosmo.
5: En el hotel del Cañón Cosmo.
6: En la casa de Yuffie.

Esto es todo lo que sé. ¡Espero que os ayude!

Muchas gracias, colega, pero otra vez haz mejor letra porque después de (medio) descifrar tu carta hemos tenido que ir al oculista.



© MÍRIAM RODRIGUEZ BLANES (GIRONA)



© DANI ROMAN (BARCELONA)

hacemos todo bastante en equipo, y en la mayoría de artículos interviene más de una persona y cada una aporta lo suyo. Los que más escribimos somos Juan Trujillo, Agnès Felis, Sergio Rivero y Carles Sierra, mientras que de las páginas de Trucos solicitados se encarga Víctor Carrera. Las informaciones procedentes de Madrid (como algunas noticias y la entrevista a Pyro Studios, por ejemplo) las redacta nuestro corresponsal allí, Abraham López.
En cuanto a la guía completa de *Resident Evil 2*... es probable que esperemos a que el juego salga en la gama Platinum para publicarla, y el póster de *Tomb Raider III* quizá lo incluyamos en el nº 5 (sólo hemos dicho "quizá", ¿eh?).

RUBÉN LLATA BARRIUSO
Santander

Gracias a vosotros puede pasarme todas, todas, todas las pantallas de *Command&Conquer* (incluso las 'Covert Operations') y conseguí a Han Myong en *Soul Blade*, pero me quedé muy decepcionado con los códigos de *Resident Evil* publicados en el número 2 de la revista. ¿En qué punto exacto hay que realizarlos? ¿Habéis considerado regalar un CD con demos, aunque sea aumentando el precio de la revista?
Un abrazo a todos los tíos y un beso a todas las chatinas del mundo consolero de PlayStation.

Es cierto que los trucos de ***Resident Evil*** que comentas eran más que confusos, y lo pero es que ¡no funcionan! Pedimos perdón desde aquí por no haberlos comprobado, pero las prisas son muy traicioneras y siempre hacen que se escape algún error...
En cuanto al CD con demos, se trata de un obsequio que Sony sólo concede a las revistas oficiales; como *PlanetStation* es "0% oficial", eso significa que somos una revista con "0% CD". Lo hemos intentado, pero lo que no puede ser, no puede ser.

JUEGOS JAPONESES

Míriam Rodríguez
Blanes (Girona)

Konichiwa!! Watashi Wa Míriam desu!! Wa ihou da, komo ino da!! Acabo de comprarme *Bust A Groove* y es alucinante. ¿En serio son polígonos lo que estoy viendo? ¡Y qué manera de moverse! En la caja viene un panfleto que anuncia un disco con la música del juego, ¿es cierto? ¿Lo veremos por aquí?
Otra cosa: ¿hay algún adaptador para poder jugar con juegos japoneses (algún juego manga no editado aquí, por ejemplo)? ¿Cuánto costarían los juegos al cambio de moneda, con transporte, etc.? ¿Y el adapatador? Arigatto y sayonara, "viciaillos".

Pues sí es cierto que existe un CD con la música del juego, pero de momento sólo se vende en Japón y Sony España nos ha confirmado que no se comercializa en Europa. De momento tendrás que conformarte con escucharla a través de tu Play, a menos que acudas a un tienda especializada en productos de importación y pidas que te traigan este disco desde el país del Sol Naciente.
En cuanto al adaptador sobre el que nos preguntas... existen varias soluciones de este tipo, aunque en general son ilegales porque no sólo permiten usar juegos de importación sino también copias piratas (sí, exacto, se trata del famoso "chip *pa'* la PlayStation"). Según hemos oído, no obstante, existe un aparatito llamado Action Replay Pro que, entre otras cosas, sirve para lo que preguntas y sobre cuya ilegitimidad no se ha pronunciado todavía nadie. Puedes buscarlo en tiendas que importen productos directamente desde Extremo Oriente.

BLOQUEO EN WILD ARMS

Marcos Almendros Giménez

¡Saludos, gentecilla de *PlanetStation*! Últimamente vivo atormentado por los continuos quebraderos de cabeza que me causa esa obra maestra de los RPG (con permiso de *FF VII*) llamada *Wild Arms*.
El asunto se localiza en "De La Metalica", en esa escabrosa zona en la que la puerta se bloquea y hay cinco cofres (vacíos) y cinco estanterías en las que te cuentan batallitas de Filgaia.
Mi pregunta es: ¿cómo narices se abre esa puerta bloqueada? Llevo ya tres semanitas intentando de todo y la puerta no se abre ni pidiéndoselo por favor.
Ánimo con la revista, que lo estáis haciendo fenomenalmente.

Aliviaremos tu tormento, pero tendrás que esperar unas semanas porque la guía de *Wild Arms* está prevista para el próximo número de *PlanetStation* (que saldrá a la venta a mediados de febrero) y aún está en proceso de elaboración. Así pues, un poco de paciencia y ¡hasta el mes que viene!

PLANETSTATION EN JAPÓN

Daniel Seco
Nagoya (Japón)
Vía correo electrónico

Estas Navidades mis hermanas vinieron de visita a Nagoya y me trajeron los números 2 y 3 de *PlanetStation*.
Las he leído y, satisfecho de la lectura, me he decidido a escribir.
Llevo aquí unos meses y me lo paso de grande. Estoy estudiando filología japonesa y unos de los medios más divertidos para aprender el idioma es jugar con la Play. Los juegos están todos en japonés, pero con un diccionario y mucha paciencia los voy descifrando.
Aquí en Japón, la Play sigue siendo la máquina que uno debe tener en casa. Sega introdujo su nueva consola Dreamcast hace pocas semanas, pero......¿dónde están los juegos? Sólo hay cuatro títulos y con muchos retrasos, por lo que, según los analilstas, 1999 será también un año de la Play. Sony no tiene prisa, ya que sigue teniendo un gran porcentaje del mercado de consolas (60%) y, sin duda, la PlayStation es la que más títulos tiene en el mercado. La Pocket parece que será un producto que mucha gente comprará; valdrá unos 3.000 yenes (3.500 pesetas, aproximadamente), lo que representa poco más que una tarjeta de memoria y, además de guardar las partidas, permite llevarla encima.
Namco ha lanzado hace poco su último juego, *Ridge Racer Type 4*; lo compré entusiasmado y corriendo me fui a casita a probarlo. La intro está muy bien –buenos gráficos, buena música...–, pero el juego no me convence. No quiero decir que sea malo, porque *R4* es un buen juego (el mejor de la serie), pero no llega a superar al mejor del mercado: *Gran Turismo*. ¡Sorry, Namco!
Bueno, hasta la próxima chicos y chicas. Mata kondo!! (en japonés).

Pues nos alegra mucho saber que tenemos lectores ¡hasta en Japón! Y más si le augura larga vida a la PlayStation, aun conviviendo con la Dreamcast. Esperamos que tus hermanas te sigan haciendo llegar la PlanetStation y que nos sigas mandando tus "crónicas niponas". ¡Hasta la próxima!

EL RINCÓN DEL POETA

DECLARACIÓN DE AMOR A PSX
Yoel Castro Rodríguez

Desde el nacimiento de la PlayStation hemos podido disfrutar de títulos que, aun siendo los "novatos", competían con juegos de gran categoría en otras consolas. Pero la PlayStation siempre ha intentado satisfacer a sus clientes buscando la forma de mejorar el diseño y el argumento de sus juegos, y no perdiendo el tiempo en intentar ser la mejor consola. Y es que hay compañías que no comprenden que la calidad no está en los bits que ésta pueda tener, sino en saber utilizarlos demostrándolo con juegos que gusten al 'expertador' [sic] que sigue de cerca el mundo de los videojuegos, ya que será éste quien lleve hasta el triunfo a la consola.

Nota de Redacción:
si vuestra carta no está contestada en este número de la revista, no desesperéis; probablemente se encuentra entre las que han llegado demasiado tarde para ser respondidas este mes, y las reservamos para el siguiente número de PLANETSTATION. ¡No dejéis de escribir, llamar y e-mailear!

Escribe a:



Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi
de Llobregat

O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

TRUCOS SOLICITADOS

¿Tenéis nuevos juegos después de las navidades? Pues ¿a qué esperáis? ¡A pedir trucos se ha dicho!

AIR COMBAT

Este viejo título guarda escondido en sus entrañas un curioso shoot'em up en 2D. Para activarlo deberéis mantener pulsados R1 + ● antes de que aparezca la pantalla 'Now Loading'. Si todo va bien, estaréis en una pantalla llena de CDs. Ahora debéis pulsar a toda leche ⇧, ⇦, ⇩ y ⇨. Ya sólo os queda volver a la pantalla de presentación y aparecerá de sopetón el subjuego.

ALUNDRA

De nuevo uno de nuestros lectores se ha atrancado en este RPG (a este paso le tendremos que dedicar una sección fija a este juego...). El problema de David Reinaldos es que no puede conseguir la Espada Legendaria. Bien, cuando termines con la fase del santuario, Jess te obsequiará con el Guante de Poder. Ve a ver a la estatua del Rey Snow situada cerca del Bar de la Rivera. Si durante el juego la has palmado más de 15 veces utilizando luego la opción Quick Restart, el Rey Snow será generoso y te dará la preciada espada. Si no, tendrás que conformarte con las sabias e inútiles palabras que te largará la estatua.
Otro lector quiere saber la solución al segundo enigma de las columnas de la mansión de hielo para obtener la varita. La solución es: columna 1 - abajo, columna 1 - derecha, columna 4 - abajo, columna 4 - derecha, columna 4 - arriba, columna 3 - arriba, columna 3 - derecha, columna 5 - abajo, columna 2 - arriba, columna 2 - derecha. Recuerda que este es el segundo puzzle de columnas (antes te habrás encontrado otro igual de difícil que, dado que no hemos recibido ninguna consulta, deducimos que habéis conseguido superar solitos).

ARMORED CORE

No existen trucos para allanar el camino del jugador torpe en este juego, pero si un par para cambiar la cámara. Para pasar a un punto de visión fijo presiona a la vez ● + X + Start. Si lo que quieres es una vista en primera persona pulsa a la vez ▲ + ■ + Start y, a continuación, despausa el juego. Para volver a la normalidad, pausa y despausa la partida.

BLAZING DRAGONS

Los amantes de las princesas, magos, dragones, caballeros y hechiceras sexis estáis de enhorabuena. Aquí teneis un password que os llevará directamente al final del juego: LW26UL XAU%HR ?4AWQB. Si sólo sois tramposos a medias, entonces introducid V?U5MK 4N6LUL OHW5CB y habréis completado exactamente el 50% del juego.

BROKEN SWORD

A todos aquellos que os habéis quedado encallados en Irlanda por culpa de la cabra, os recomendamos que toméis ejemplo de El Cordobés. Con arte torero debéis acercaros a la escalera que custodia este bicho y, cuando vaya a embestiros, rápidamente os largáis en dirección contraria (haz clic en el arado situado a la izquierda, lejos de ti); si no, recibiréis un buen planchado de estómago. La cabra quedará inesperadamente atrapada.

BROKEN SWORD II

Un lector anónimo nos pregunta cómo pasar la última zona del almacén del puerto de Marsella en este juego. Tras subir a la primera planta, George debe bloquear la puerta con una caja. Luego hay que encender la luz y examinar la gran pared de madera para que George vea un arañazo en el suelo. Al meter la mano dentro de la grieta descubriréis una estancia secreta en la que se encuentra Nico atada y amordazada. George, en lugar de aprovecharse de la situación, la liberará (por algo es el bueno) y se quedará con la cuerda y la mordaza, así como con un fetiche que recogerá del suelo.
Ahora poned la cuerda en la estatua y, con la mordaza, taponad las células fotoeléctricas del ascensor. Volvéis a poner la caja en su posición original y colocáis encima otra más pequeña. Ahora hay que apartar la otra caja grande, mover la carretilla para elevar la estatua y enganchar la cuerda al rail del techo. George debe entonces pedir ayuda a Nico para empujar la estatua, que abre un camino al exterior, y entonces ambos utilizan las esposas para engancharse al cable y escapar. Eso es todo, lector desconocido. La próxima vez, a ver si das la cara (y, de paso, si quieres invitar a algo...).

COLIN MCRAE

Antonio Hidalgo Fernández nos aclara como ejecutar el truco de la abducción de ovnis en este juego de carreras. En primer lugar es recomendable introducir NIGHTRIDER como nombre para que todas las pistas sean nocturnas. Ahora, según Antonio, hay que meterse en una carretera bloqueada (que no vaya a la meta) y entonces viene un ovni que nos abducirá a nosotros, unos chicos solteros, con aviesas intenciones. Nuestro lector apunta que en la primera etapa de Australia hay una buena zona para intentarlo. Gracias de todo corazón, Antonio.

CRASH BANDICOOT: WARPED

Así como en *Spyro* había una secuencia oculta de *Crash Bandicoot*, en este último hay una pequeña demo del juego del dragoncito alegre. Estamos sin duda ante un lamentable caso de nepotismo por parte de la compañía productora de ambos juegos (enchufar a los parientes está muy feo), pero en fin, para activar la secuencia presiona en la pantalla de presentación ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ■ y disfrútala. No es un gran truco, pero a falta de pan...

Niveles súper secretos

Aparte de los cinco niveles ocultos a los que se accede consiguiendo las reliquias, batiendo el modo contrarreloj de las 25 primeras etapas existen un par de zonas a las que es realmente difícil acceder, pero que aquí te descubrimos para tu regodeo personal.
- **Fase Hot Coco**: Busca en el nivel Road Crash (el de las carreras de motos) una señal con una cabeza de alien y golpéala sin piedad para descubrir la zona oculta.
- **Fase Eggapus Rex**: Entra en el nivel Dino-Mite! tras conseguir la gema amarilla. Cuando vayas por el camino abierto por esta piedra preciosa y te persiga el triceratops con pérfidas intenciones, deja que te coja el segundo pterodáctilo (esa especie de urraca gigante sin plumas) que te encuentres. Este tierno bichillo te transportará a la área oculta.

D

José Carpio se siente frustrado, solo, incomprendido y deprimido después de quedarse atascado en el juego *D*. Querido lector y ávido comprador de nuestra revista, por lo que nos cuentas, tus pasos a seguir son los siguientes:
1- Dirígete a la estatua del sagitario y aprieta el botón verde (situado arriba a la derecha).
2- Ahora encamina tus dedos hacia la estatua de acuario y pulsa el botón azul clarito (última fila, segundo por la derecha); la fuente se vaciará.
3- Ve al ascensor y dale vueltas a la rueda hasta que tengas acceso a la habitación de la piscina circular.
4- Agénciate la pistola que está dentro del cofre y dispara a la vidriera de colores para descubrir un nuevo camino.
No nos lo agradezcas, José; sabemos que tú harías lo mismo por nosotros.

DEATHTRAP DUNGEON

Aquí tenéis un truco menos útil de lo que parece. Aseguraos de que la consola no tiene puesta ninguna Memory Card y ejecutad L1, R1, ▲, ▲, ■, ●, R1 y L1 en la pantalla del menú. Elegid la opción 'Load Game' y tendréis acceso a todas las fase. "¡Bien!", gritaréis. Pues no os hagáis tantas ilusiones, porque las fases las empezaréis con vuestra cutre-arma básica, que os garantiza una muerte rápida.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

La versión canalla y chulesca de *Tomb Raider* no podía quedarse sin su ración de trucos. Para que funcionen los códigos debes pausar el juego e introducir las siguientes combinaciones:
Munición infinita: ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, Select, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, Select.
Todas las armas: L1, L2, ⇧, L1, L2, ⇩, R1, ⇨, R2, ⇦.
Inventario completo: R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2.
Todas las llaves: ⇩, ⇨, ⇩, ⇦, ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, RRR, DDD.
Invisibilidad: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
Invencibilidad: L2, R1, L1, R2, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, Select, Select.
Invencibilidad temporal: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.
Superarmas: R1, R2, L2, L1, R2, L2, L1, Select, Select.
Duke supercabezón: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ⇩.
Duke cabeza de alfiler: ⇨, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ⇦.
Enemigos de gran capacidad craneal: : R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ⇦.
Enemigos cabeza enana: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ⇨.
Selección de nivel: ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩. Tras introducir este código, abandona la partida. Selecciona en el menú la nueva opción 'Time to Kill' y presiona izquierda o derecha para elegir nivel. Para jugar, presiona la X.

EXHUMED

Durante mucho tiempo habíamos pensado que no existía ningún truco para este juego. Sin embargo, fuentes confidenciales nos han chivado estos trucos en el último momento. No perderéis nada por probarlos.
Podéis intentar acceder a todos los niveles, objetos y llaves pulsando ●, ✕, ▲, ■, ⇨, ⇩, ⇧, ⇦ y Select en la pantalla del mapamundi para que aparezca un submenú. Entonces mantened apretados ■ + Select y, en teoría, añadiréis objetos al inventario. Para borrar los objetos, pulsad ● + Select.
Si queréis volar con la gracilidad y parsimonia de un buitre carroñero, presionad durante la partida ●, R1, R2, ■, RRR, L1, L2, ⇦. Para elevaros por los aires apretad ✕.
Y, si lo vuestro es nadar con la ligereza de un delfín, apretad —también durante la partida— ■, ■, ▲, ▲, ✕, ✕, ● y ●. Os sentiréis como pez en el agua.

HEART OF DARKNESS

Muchos de vosotros nos habéis pedido trucos para esta magnífica aventura bidimensional. Sangre, sudor y lágrimas nos ha costado encontrar este truco para acceder a todas las fases y sus correspondientes secuencias de vídeo. Así pues, tomad buena nota.
Antes de encender la consola, conectad el pad del segundo jugador (ya sabéis, el "bujero" que queda a la derecha de la parte frontal de la PlayStation). Mantened presionados los botones L1 + R1 + L2 + R2 del pad del jugador 2 y encended la consola (el botón gordo en el que pone 'Power'); esperad a que se cargue el juego hasta la pantalla del menú. Ahora ya podéis soltar los botones y coger el pad del jugador 1 para entrar en el submenú 'Options' (ese tan molón que se ve dentro de la cabaña del protagonista). Entonces elegid la opción 'Load Game' y... ¡*voilà*! Todas las fases están a vuestro alcance. Por cierto, que a nadie se le ocurra llamarnos diciendo que el truco no funciona porque lo hemos probado cientos de veces.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Más de uno nos ha pedido una forma fácil de meter goles en este simulador balompédico. ¿Qué clase de actitud antideportiva es ésta? Si queréis ganar os lo tendréis que currar como todo el mundo. Lo que sí podemos hacer es daros acceso a un equipo plagado de estrellas de la talla de Pelé o Beckenbauer. Sólo tenéis que resaltar la opción 'Exhibition Game' del menú y presionar ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, RRR, ● y ✕. Luego, en la pantalla de selección de equipos nacionales, apretad L1 + R1 y tendréis acceso al equipo Stars Team. Si no ganáis ni con estos jugadores, siempre podéis presentaros como sustitutos de Van Gaal (el puesto va barato, o sea que igual suena la flauta).

LUCKY LUKE

El pecador de la pradera más grande del cómic ha dado el salto a PlayStation con gran éxito, a juzgar por las numerosas consultas que llegan sobre este juego. Dado que los passwords se ponen con iconos, a continuación os ponemos la clave para descifrar el acceso de cada una de las fases:
J = Joly Jumper, el caballo rubiales
D= Dalton, el bigotudo caracuadrada
L= Lucky Luke, el vaquero con tupé
R= Rantamplán, el perro bobo

Passwords
Train 1: D D L J
Train 2 : L L J R
Pueblo's: D J L R
Mine: L J D R
Indian Desert: R R D J
Saloon: D D J R
Waterfall 1 : D L L J
Waterfall 2 : R D L L
Wagonrace: R D D J
Bush Wackers: J D R R
Dalton City: J J L R

MEDIEVIL

Antonio José Gutiérrez nos explica que no puede coger un cáliz que se encuentra atrapado en "una urna" en una de las fases de este juego de tintes góticos. Por la descripción suponemos que se refiere al cáliz de la fase El Dispositivo del Tiempo que, por alguna extraña razón, no se mencionaba en la guía que publicamos en el número 2 (el responsable de este fallo imperdonable ahora hace las funciones de felpudo a la entrada de nuestra Redacción). Primero, lo que debes hacer es desconectar el campo eléctrico que rodea al cáliz golpeando la lápida que hay cerca y luego dándole un mamporro a

RESIDENT EVIL

Ante las insistentes llamadas de jugadores estancados con la aniquilación de la Planta 42 del primer *Resident Evil*, nos vemos obligados a hacer en estas páginas un anexo a la guía del juego que publicamos el mes pasado (¡es que se os ha de explicar todo!).

PLANTA 42

Tras darle su merecido a este geranio sobredimensionado (paso 62 de la guía), Chris será atrapado por sus ponzoñosos tentáculos y pasarás a controlar a Rebecca. A continuación debes dirigirte a una puerta cercana a la colmena de abejas en la que hay un panel numérico con lucecitas rojas. Para poder entrar tienes que conseguir encender todas las luces del panel apretando los números (aprieta varias veces seguidas cada número para ver cómo funciona el subjuego). Entonces entras en una especie de laboratorio químico. Lo primero que debes hacer es agenciarte todas las botellitas de cristal desperdigadas en la habitación y leer la pizarra de la pared. Tu objetivo es preparar un potente veneno llamado V-Jolt utilizando diversos productos químicos. Cuidadito con equivocarse porque es peligroso. Para aquellos a los que siempre les queda la química colgada para septiembre, ahí va el proceso de elaboración paso a paso:
1º Llena una botella de agua del grifo de la habitación y otro recipiente con UMB Nº 2 de la estantería. Mézclalos y obtendrás el NP - 003.
2º Consigue UMB Nº 4 de la otra estantería mézclalo con el NP - 003 obtenido anteriormente para dar a luz al UMB Nº 7.
3º Rellena otro botellín con UMB Nº 4, mézclalo con una nueva dosis de UMB Nº 2 y conseguirás el Yellow-6.
4º Combina el Yellow-6 con el UMB Nº 7 y tendrás el UMB Nº 13 en el bote.
5º Vuelve a conseguir el NP - 003 (ya sabes, con agua y UMB Nº 2, como explicamos en el primer paso).
6º Ahora no tienes más que mezclar el UMB Nº 13 con el NP - 003 y... ¡tachán! conseguirás el preciado V-Jolt.
Muy bien. Ya sólo falta ir a la habitación dónde se encuentra la raíz de la Planta 42 (cerca del estanque con tiburones del sótano) y aplicar el V-Jolt en las extremidades inferiores del vegetal, que la palmará sin remisión. Ve a ver a Chris, que quedará liberado, y, ya con él, examina la chimenea para dar con la última llave de la mansión.
Cabe destacar que toda esta pesada parte te la puedes ahorrar jugando con Jill; cuando ésta quede atrapada, el "fistro" barbudo de Barry llegará justo a tiempo con el lanzallamas en ristre para preparar una deliciosa barbacoa vegetariana. Tú eliges.

RESIDENT EVIL 2

Muchos andáis más perdidos en este juego que un pingüino en el Sáhara, así que ahí van unas cuantas pistas para resolver vuestras demandas más comunes.

ENCHUFES Y PIEDRAS

La mayoría de nuestros consultores no encuentran algún enchufe de ajedrez para Leon o piedra para Claire. A ellos les brindamos su localización exacta tanto para el primero como para el segundo escenario del juego:
- **Enchufe Alfil** (Leon) y **Piedra Serpiente** (Claire): resuelve el enigma de la biblioteca (moviendo las dos estanterías de la izquierda hacia la derecha).
- **Enchufe Rey** (Leon) y **media Piedra Jaguar** (Claire): está dentro del busto situado en la habitación cercana al helicóptero en llamas. Para conseguir las piezas sitúa las dos piedras rojas (obtenidas resolviendo los puzzles de la chimenea y las estatuas) en el pecho de los bustos adyacentes.
- **Enchufe Torre** (Leon) y **Piedra Águila** (Claire): están en la estantería de la sala de interrogatorios de la planta baja de la Comisaría (aquella en la que nos reflejamos en el gran espejo).
- **Enchufe Caballo** (Leon) y **mitad Piedra Jaguar** (Claire): las últimas piezas están en la torre del reloj, en el piso más alto de la comisaría, a la que se accede a través de la biblioteca.
Para conseguir las piezas debéis resolver un pequeño enigma que requiere la manivela para agujeros cuadrados y el engranaje circular dorado que sacaréis de un cuadro de la planta baja.

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

Tenemos un par de trucos para el 'Advanced Mode' del juego de terror por excelencia. Lo primero que debes saber es que si te acabas este modo de juego obtendrás una Colt Python con munición infinita. ¡Te garantizamos que los zombis perderán la cabeza por ella! Pero lo mejor de todo es que si resaltas en el menú la opción 'Advanced Mode' y ejecutas la combinación y presionas hacia la derecha (hasta que las palabras "Normal" y "Rookie" aparezcan en verde) al jugar en este modo todos los objetos que encuentres habrán doblado su valor. Esto significa que dispondrás del doble de munición.

una de las junturas del campo eléctrico. Luego debes ir golpeando las cuatro junturas de forma que se encaren entre ellas formando un circuito eléctrico cerrado rectangular, el cual se sobrecargará haciendo explotar la barrera que rodea al cáliz. Ya tienes vía libre.

METAL SLUG

En la pantalla de opciones presiona ●, ■, ▲, ▲, ✕, ● y ■. Aparecerá un menú de trucos en el que podrás...bueno, esta vez seremos malos y te dejaremos con el intríngulis para que lo averigües tú mismo.

RAYMAN

Rayman protagoniza un plataformas 2D tan colorista y bonito como "chungo" porque sí. Seguro que más de uno lo tiene arrinconado en un cajón para evitar que la familia descubra su incompetencia con el pad. Si queréis resarcir vuestro orgullo herido, el siguiente truco os brindará continuaciones infinitas para daros una segunda oportunidad.
Cuando la palméis y aparezca la pantalla de continuaciones en la que hay un despertador, apretad rápidamente ⇧, ⇩, ⇨, ⇦ y vuestros 'continues' aumentarán a 10. El truco sólo funciona cuando os queden tres o menos oportunidades, pero puede utilizarse tantas veces como deseéis. Si llegáis al final, enviad a la Redacción una captura de la última pantalla y os prometemos un cuadro de honor en las páginas de *Al Habla*, porque la verdad es que aún no conocemos a nadie que haya logrado tal proeza.

=Requadret independent AMB ELS TRES RESIDENT EVILS=

RIVAL SCHOOLS

Suponemos que ya sabes que para descubrir a los luchadores ocultos del juego debes acabarte el juego con cada uno de los personajes de la plantilla incial. Lo que quizá no sepas es la manera de acceder a unos cuantos modos ocultos en el juego, pero no te preocupes: *PlanetStation* te los brinda en un acto de magnanimidad sin precedentes.
Para acceder al 'Target Mode' termina el modo '1 Player'. El modo 'Home Run', en el que demostrarás tus habilidades con el béisbol, aparecerá al terminar también el modo '1 Player', pero con Shoma y al nivel de dificultad máxima. Haz lo mismo con Natsu y Roberto y entrarás en el 'Service Mode' y el 'Shoot-out Mode', respectivamente. Pero, sin duda alguna, lo mejor es realizar esta operación con Kyoko. ¿Qué sucede entonces?. Pues que en el menú extra encontraréis una opción para que os masajeen vía Dual Shock. Mmmmh... ¡que gustirrinin!

STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI

Hace mucho, mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana... Luke Skywalker y compañía decidieron dejar de lado la mística, la fuerza y demás giliflautеces para sacarse los piños mediante el noble arte del castañazo. Al menos esta es la propuesta de este juego de Lucas Arts para el que tenemos un montón de trucos.

Personajes ocultos
Para ponerte al servicio del reverso tenebroso de La Fuerza encarnando a Darth Vader (sabemos que lo estáis deseando), tendréis que acabar el juego con nivel de dificultad Jedi y poniendo "No" en la opción de cambiar de personaje en los 'continues'. Ahora ve a la pantalla de selección y búscalo a la derecha de la Princesa Leia.
Si, por el contrario, tu sueño ha sido siempre enfrascarte en uno de los molones trajes de la Tropa de Asalto, debes seguir los mismos pasos (dificultad Jedi y sin posibilidad de cambio de personaje) pero utilizando a Han Solo, el macho-man intergaláctico por antonomasia. El nuevo personaje estará también al ladito derecho de la Princesa.
Si quieres ver a Leia vestida de esclava (o más bien *desvestida*) acaba el juego con la princesa en las mismas condiciones descritas anteriormente. Para encontrarla, haced también lo mismo de siempre.
Para jugar como Jodo Kast (que es igualito que Boba Fett, pero con nombre obsceno) debes vencer en diez combates en el modo Survival. Finalmente, para manejar a la desconocida Mara Jade, pon la dificultad Jedi y quita la opción de cambiar de jugador para, a continuación, mantener apretados conjuntamente L1 + L2 + R1 y entrar en la opción 'Team Mode'. Irás a parar automáticamente a un combate que, si ganas, te dará acceso al nuevo personaje.

Mutaciones físicas
Estos códigos especiales deben ejecutarse en la pantalla de selección de personajes:
Supercráneos: mantén pulsado Select cuando elijas personaje y no lo sueltes hasta que empiece el combate. Cada vez que cargue el juego debes pulsar la tecla si no quieres perder el truco.
Supercráneos, pies y manos: lo mismo de antes pero con Select + ⇩ + ✕.
Cambio de uniforme: aprieta L1 para cambiar de atuendo a tu personaje según los patrones de la moda intergaláctica.

TEST DRIVE 4

Para empezar, activa las opciones 'Traffic' y 'Timer' del juego. ¿Ya está? Pues ahora juega una partidilla y consigue que aparezca la opción de grabar tu nombre en los récords del juego (¡venga machote, que tú puedes!). Entonces introduce los siguientes nombres para obtener tu preciada recompensa:
KNACKED: podrás correr los circuitos en sentido inverso.
SAUSAGE: te dará acceso a cuatro nuevos bólidos.
WHOOOOSH: dotará a tu vehículo con turbos.
Para activarlos, presiona el claxon durante la carrera.

TOMBI

Agustín Ayala apela a nuestros conocimientos de botánica para conseguir lágrimas de flores en el juego *Tombi*. Para preparar este apetecible líquido, amigo Agustín, primero debes agenciarte dos cosas: el polvo de reanimación y la botella de lágrimas. El polvo lo conseguirás leyendo primero un cartel del Bosque de las Setas, y luego cargándote a dos Bonsugees morados. La botella no podrá estar en tu poder hasta que hables con un personaje de la serrería de la Ciudad de la Civilización y a continuación elimines los Bonsugees amarillos del Bosque de las Setas.
Con los dos ítems ya en tu poder, busca a un enano del Bosque de las Setas para que te hable de las lágrimas y luego localiza a la gran flor amarilla que está en el susodicho bosque. Utiliza el polvo de reanimación sobre este megacapullo (con perdón), y luego recoge el derrame de lágrimas con la botella.

TOMB RAIDER III

Lara Croft, cual versión Penthouse de Santa Claus, vuelve a casa por Navidad portando en el saco una amplia colección de trucos. Teniendo en cuenta el antológico nivel de dificultad de esta aventura, os recomendamos que toméis nota de estos códigos, que pueden introducirse en cualquier momento del juego:

Todas las armas
Para poner al descubierto todas las "armas de mujer" de Lara, presionad L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2 y conseguiréis un auténtico arsenal.

Pasando de nivel
¿Estás hasta los mismísimos de morir siempre en el mismo sitio? ¿Juegas durante horas sin poder grabar porque no encuentras un cochino diamante azul? Este código para pasar de nivel puede ser el mejor quitapenas: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2 y L2.

Los secretos de Lara al descubierto
¡Esto es el colmo de la mala leche consolera! Ahora resulta que, por si no fuera difícil completar las fases, además se han de recoger todos los secretos para acceder a la última etapa del juego. Bueno, que no cunda el pánico. Limítate a introducir esta combinación y obtendrás todos los secretos y objetos del nivel en el que te encuentres: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2 y L2.

Vida a porrillo
No hay nada más triste que ver a la turgente Lara feneciendo a nuestro mando. Para rellenar la vida a esta heroína capaz de desafiar las leyes de la gravedad, introduce: R2, R2, L2,R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2 y L2.

La moto en casa
El secreto más destacable que esconde el nivel de la casa de Lara consiste en un trepidante circuito para pilotar su fardona moto 4x4. Dicho circuito se encuentra escondido en la parte exterior de la casa y, para acceder a él, tenéis dos opciones: encontrar la llave oculta en la fase, o bien añadirla por el morro en vuestro inventario con el código R2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2 y L2.

X-MEN VS STREET FIGHTER

¿Cansado de los mismos personajes de siempre? Renueva tu plantilla con Akuma y Apocalypse. Para llegar al primero sólo tienes que resaltar a Magneto, Juggernaut, Dhalsim o Vega en la pantalla de selección y pulsar hacia arriba. Llegar a Apocalypse es bastante más complejo: acaba el juego en el nivel más difícil, introduce las iniciales APO en los récords, ve a la opción 'Versus' resalta a Akuma (deberás ejecutar el primer truco), mantén apretado Select y, finalmente, pulsa un botón cualquiera. Buen trabajo.

WILD ARMS

¿Pierdes el contacto con tus amigos cada vez que te compras un RPG? ¿Tu novia te ha abandonado como un desodorante barato porque la ignoras mientras pasas largas horas sumergido en mundos virtuales? Si tu respuesta es "sí", estás de enhorabuena porque hemos encontrado el truco que rescatará tu vida social, ya que si durante una batalla de este juego de rol conectas un segundo mando a la consola, tu acompañante podrá compartir tu experiencia lúdica repartiendo magias a diestro y siniestro. Ya sabes: si no pueden contigo... ¡que se unan a ti!

Z

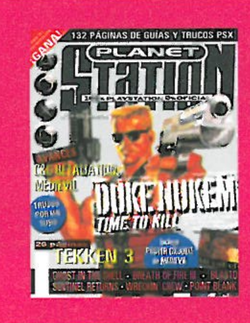
Con este truco podrás acceder a cualquier nivel de este juego con nombre de insecticida. Sólo tienes que introducir el password ▲, ▲, ✕, ●, ▲, ▲, ✕ y ●.



¡HA LLEGADO VUESTRA HORA!

Llamamiento urgente a todos los coleccionistas vocacionales, despistados incorregibles, reenganchados tardíos y otros impresentables varios que puedan estar interesados en conseguir un número de PLANETSTATION que ya no está a la venta en los kioscos.

Si en su día se os escapó algún ejemplar de la revista —o la tenéis tan manoseada que ya cuesta leerla—, ahora podéis pedir todas las que queráis.



Tekken 3 (26 páginas), Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship.



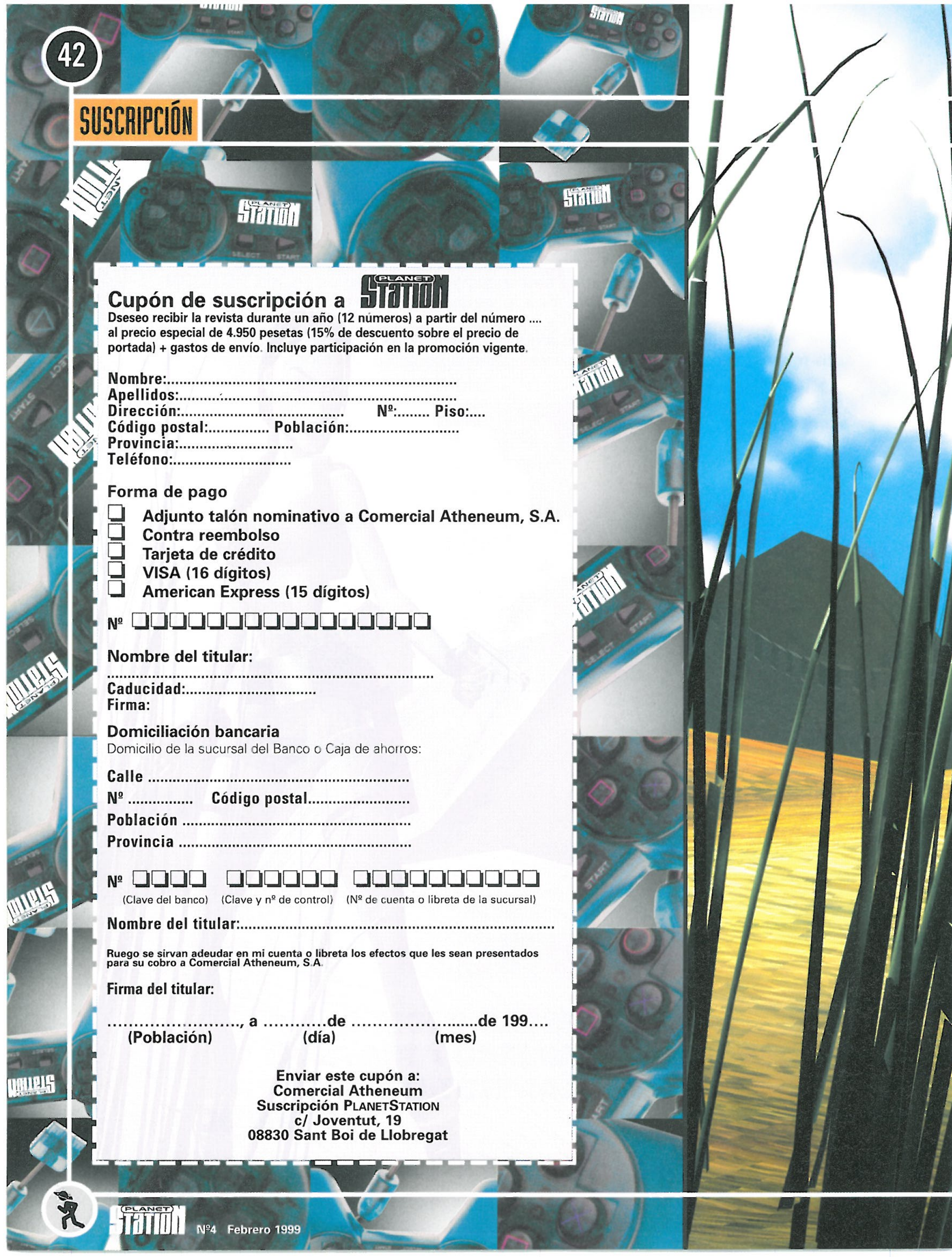
Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, Future Cop: LAPD 2000, Duke Nukem: Time to Kill, C&C Retaliation, Moto Racer 2, Medievil, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World.



Tomb Raider III (1ª parte), Spyro The Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust A Groove, Formula 1 98, Madden NFL '99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte).

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE PLANETSTATION, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



Cupón de suscripción a PLANET STATION

Dseseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:...
Apellidos:...
Dirección:... Nº:........ Piso:....
Código postal:............... Población:.........................
Provincia:...........................
Teléfono:............................

Forma de pago

- ❏ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ❏ Contra reembolso
- ❏ Tarjeta de crédito
- ❏ VISA (16 dígitos)
- ❏ American Express (15 dígitos)

Nº ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏

Nombre del titular:

....

Caducidad:...............................

Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ....
Nº .... Código postal.........................
Población ....
Provincia ....

Nº ❏❏❏❏ ❏❏❏❏❏❏ ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular:...

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a Comercial Atheneum, S.A.

Firma del titular:

........................., a ....de ....de 199....
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción PLANETSTATION
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat



Suscríbete a PLANET STATION

...y gana un controlador transparente para tu PlayStation ¡¡DE MARCA PLANETSTATION!!

¡¡SIN SORTEO!!
¡¡SIN TRAMPA!!
¡¡SIN LETRA PEQUEÑA!!
¡¡REGALO SEGURO!!

Además, te ahorrarás un 15% sobre el precio de portada. ¡Paga 10 revistas y te regalamos 2!

Mándanos el cupón adjunto por carta, fax o correo electrónico a:

Comercial Atheneum
Suscripción PlanetStation
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel. 93 654 40 61
Fax 93 640 13 43
E- Mail suscri.bcn@atheneum.com

¡Por sólo 4.950 pesetas + gastos de envío recibirás PLANETSTATION en tu casa durante 1 año a partir del número que indiques en el cupón. ¡Asegúrate de conseguirla cada mes con todos los regalos y promociones (pósters, libros de trucos...), a un precio reducido y con el controlador PLANETSTATION de regalo!

LIBRO DE RUTA

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Sony
Precio: 7.990 pesetas

O.D.T. OR DIE TRYING

Lo de "ODT" no es lo que pensáis, sino algo así como "**o muere en el intento**". Pero tranquilo: con la guía ilustrada *PlanetStation* no hará falta. Los **mapas** de los diferentes sectores y las **instrucciones paso a paso** te ayudarán a conservar el pellejo indemne hasta el final.

N0 EL NATIFLYUS

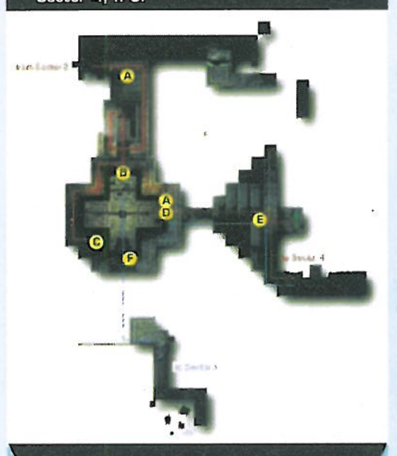
0 SECTOR 1 NATIFLYUS

1. Vete a (a) para encontrarte con el Capitán Lamat, que te dará una misión.
2. Si quieres conseguir bonus (energía y munición), sigue tu camino hasta (b) y (c).
3. Vete a (d) y destruye las plantas para pasar a través de ellas.
4. Dispara a las piedras de (e) en orden para saltar hasta (f).
5. Retrocede hasta (e) y salta sobre (g) y (h).
6. Destruye la planta para ir a (i). Baja por la escalerilla y entra en el Sector 2.
7. Vuelve luego desde el Sector 4. Vete a (j) y baja escalando la roca.
8. Sigue esta ruta hasta (k) y sal por medio de la escalerilla. Vete ahora al NIVEL 1.



0 SECTOR 2 NATIFLYUS

1. Llegas aquí desde el Sector 1. Sigue la línea roja (a), (b) y tuerce a la derecha hasta (c).
2. Activa la palanca para abrir la puerta (f).
3. Retrocede hasta (b), dirígete a (d) y sube las escaleras hasta (e).
4. Gira a la derecha y sal al Sector 4.
5. Llegas aquí desde el Sector 4. Utiliza la línea azul. Sigue por (e), (d) y entra en (f).
6. Entra por la trampilla abierta y vete a la plataforma al final del pasillo, que te llevará al Sector 3.
7. Al volver del Sector 3 apareces en (f). Gira a la derecha por (d) y (e) y vete al Sector 4, nº6.

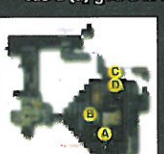


0 SECTOR 3 NATIFLYUS

1. Entra desde el Sector 2. Vete a (a), (b) y en (c) te encontrarás con un miembro de tu equipo que te dará un objeto.
2. Vuelve a (b) y sigue tu camino hasta (d). Entra en el pasadizo.
3. Cuando estés en (e), súbete a la plataforma elevadora. Salta en la habitación del medio.
4. Busca las escalerillas a los cuatro pisos diferentes (vida extra).
5. Cuando estés en el extremo superior (g), vete a (h).
6. Cruza el puente y salta por encima del agujero para evitar caer en el Sector 2.
7. En la plataforma (j) te encuentras con un nuevo miembro de tu tripulación, que te entrega otro objeto.
8. Retrocede y déjate caer por el agujero al Sector 2 (f), nº7.

0 SECTOR 4 NATIFLYUS

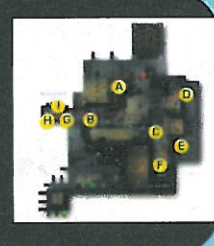
1. Llegas aquí desde el Sector 2. Cuando estés en (a), entra en la habitación.
2. En (b) un miembro de la tripulación te entregará un objeto.
3. Sigue esta ruta hasta (c) y baja la palanca que se encuentra detrás de los barriles. Se abrirá una trampa en el Sector 2.
4. Sal de las habitaciones y cuando vuelvas a (a) gira a la izquierda hasta (d) y baja la palanca para poder utilizar de nuevo la escalerilla.
5. Vuelve al Sector 2, nº5.
6. Vete a (a), sigue la línea azul y sal por la corriente que va al Sector 1, nº7.



N1 LOS TEJADOS

1 SECTOR 1 TEJADOS

1. Dirígete a (a). Gira a la izquierda en (b).El círculo verde te muestra un Power-Up.
2. Esta puerta (c) está cerrada. Para abrirla necesitas la Llave blanca. Sigue la ruta (d) y baja por las escaleras (ruta roja).
3. Dirígete a (e), coge la Llave blanca y vuelve a (c).
4. Cruza la puerta y sigue la flecha verde (f) que te lleva al Sector 2.
5. Al volver del Sector 2 (ruta azul), la puerta (g) ya se puede abrir.
6. Sube las escaleras (h) y activa la palanca.
7. Súbete a la plataforma (i) que acaba de aparecer y que te lleva al Sector 3.



1 SECTOR 2 TEJADOS

1. Ve a (a), donde te espera un montruo.
2. Vete a (b) y destruye la torreta que hay en (c). Salta hasta (d), donde encontrarás la Llave azul.
3. Salta hasta (b), vete a (e) y entra en la habitación (f), donde encontrarás varios bonus y un Cristal.
4. Sube las escaleras (g) y salta sobre la losa para evitar las flechas.
5. Mata al monstruo que se encuentra en (h). Vuela la caja que hay detrás del monstruo y encontrarás una habitación secreta y un Power-Up. Vuelve a (f).
6. Sal por el mismo punto por el que entraste al Sector. Aparecerás en el Sector 1, nº5.



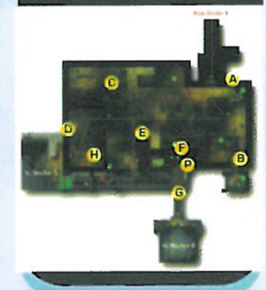
1 SECTOR 3 TEJADOS

1. Sigue las líneas rojas. Gira a la izquierda en (a) para matar al monstruo. Dirígete a (b) y (c) y activa la palanca para abrir la puerta.
2. Destruye la torreta que se encuentra en (d) y salta a su base. Una vez ahí, salta otra vez para alcanzar una parte del Contenedor de perlas.
3. Vuelve a (c) y (b) y sal al Sector 6.
4. Al volver del Sector 6 sigue la línea azul hasta (e), donde encontrarás una vaina salvadora. Sigue hasta el final la ruta por el agua, que te lleva al nº4.



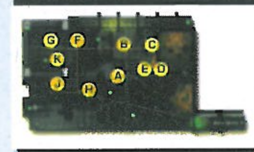
1 SECTOR 4 TEJADOS

1. Avanza recto y a la izquierda hacia (a). Sigue la ruta roja que lleva a (b), trepa por las escaleras y cárgate la torreta. Desde aquí también te puedes ventilar al monstruo que se encuentra en (f).
2. Vuelve a (a). Dirígete a (c) y activa la palanca en (d) para abrir la puerta al Sector 5.
3. Dirígete a (e) y (h). Sigue la flecha verde que indica el camino al Sector 5.
4. Vete directamente (línea azul) y enciende el puente. Salta a la barandilla y vuelve a saltar (p) para alcanzar una Psicollave.
5. Cruza el puente. Ahora ya se puede abrir la puerta (g). Dirígete al Teletransportador, que te llevará al Sector 6, nº2.



1 SECTOR 5 TEJADOS

1. Vete a (a), a (b) y salta la pared pequeña (c). Dirígete a (d) y baja por la pared hasta (e).
2. Activa la palanca y vuelve a (b). Vete a (f) y sube a la plataforma (g).
3. Baja hasta (h) y colócate debajo de la plataforma (J). Aquí encontrarás el Cristal.
4. Vuelve a (j), a (h) y sal del sector por el mismo camino. Volverás al Sector 4, nº4.





1 SECTOR 6
TEJADOS



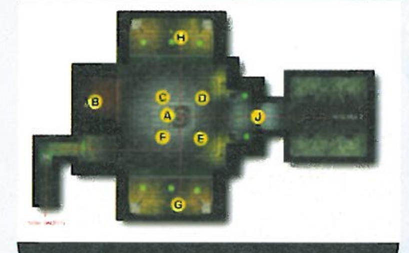
1. Se llega primero desde el Sector 3 (línea azul). Sigue esa ruta hasta el final para acabar con el monstruo. Esto evitará que te maten más tarde. Vuelve al Sector 3, nº4.
2. Se llega hasta aquí desde el Sector 4 (línea roja). Encontrarás un área secreta detrás de la caja (a). Revienta la caja y la pared.
3. Destruye la torreta (b). Dirígete a (b). No saltes abajo, cuélgate de la pared. Así podrás coger la Llave negra.
4. Sube hasta el final de las escaleras (c) y echa abajo la pared para poder visitar la habitación secreta. Ahora estás en el Sector 7.
5. De vuelta en el Sector 7, te diriges a (d). Desde aquí destruye la torreta que se encuentra en (e). Salta a las plataformas sobre la lava en (f) y (g).
6. Salta para alcanzar la puerta (h). Utiliza la Llave negra.
7. Sigue la flecha verde hasta el Sector 8.

1 SECTOR 7
TEJADOS

Se trata de un área secreta llena de bonus y a la que se puede acceder desde el Sector 6. Date una vuelta por todas las habitaciones y vuelve al Sector 6, nº5.

1 SECTOR 8
TEJADOS

1. Salta a la plataforma central (a) para que el patrón aparezca en (b).
2. Si necesitas munición, intenta que el monstruo arroje sus piedras sobre las pequeñas plataformas (c) y (d), o (e) y (F). Así se abrirán las habitaciones (g) o (h).
3. Cuando el monstruo lance una piedra, salta para evitar las sacudidas.
4. Una vez que esté muerto, dirígete a (j); la puerta estará abierta. Continúa hasta la losa central de la siguiente habitación para ir al NIVEL 2.



N2 LA REFINERÍA

2 SECTOR 1
REFINERÍA



1. Sigue la línea roja. Dirígete a (a). Sal de la habitación y gira a la derecha.
2. Cuando se abra la puerta, acaba con los robots (b). Sal y ve directamente (todo lo deprisa que puedas) a la torreta central (c) sin que te maten. Sube por la escalerilla.
3. Explora las tres torretas que te rodean, el guardián de la puerta (g) y los barriles de la pasarela (d).
4. Sube por las escaleras de la izquierda y sigue por la pasarela hasta (z). Bajo esta pasarela se encuentra un Cristal. Aquí está la Llave que abre la puerta (g).
5. Antes de abrir la puerta (g), vete por la otra pasarela hasta el lugar donde estaban las latas (d). La pared que había detrás de ellas debería haberse derruido.
6. Baja por las escaleras y gira el volante que hay en (e). Cuando se haya abierto la puerta, entra y pulsa los botones verdes (f).
7. Sal por (g) y sigue la flecha verde hasta el Sector 7.
8. Una vez de vuelta en el Sector 7, sigue la línea azul. Vuelve a (a) y sube por las escaleras (h). Utiliza la tarjeta en el ordenador.
9. Baja, activa la palanca (i) y salta rápidamente a la plataforma móvil.
10. Súbete a la plataforma (J), que te llevará al Sector 2.

2 SECTOR 2
REFINERÍA

1. Cuando llegues —sin bajar de la plataforma—, salta abajo en lugar de entrar directamente en el sector: hay un Power-Up oculto bajo el ascensor.
2. Sigue los pasillos hasta llegar junto a las escaleras, a mano izquierda (b). Sube por ellas y entra en la habitación.
3. Dale a la palanca (c) y el ariete hidráulico se activará.
4. Sal de la habitación y dirígete a la izquierda. Pasa los arietes hidráulicos (d) y sigue hasta (e).
5. Hay una habitación detrás de (f). Encontrarás unos botones verdes del mismo tipo que en el Sector 1, nº7. Actívalos.
6. Sal de la habitación y gira a la derecha. Dirígete a (h) y a (i).
7. Tira de la palanca (j) para abrir la puerta que hay en (k). Mata al monstruo para obtener una pieza de la Psicollave.
8. Retrocede pasando por los arietes hidráulicos (i), (h), (f), (e) y gira a la izquierda hacia (l).
9. Gira a la derecha; te encontrarás frente al ariete hidráulico (m). Dispara a la caja que se encuentra detrás; si no, no podrás continuar. Aquí (n) encontrarás la tarjeta verde.
10. Sal de esta habitación por la derecha y vuelve a girar a la derecha. Pasa al otro lado del ariete (m). Ahora estás en (a).
11. Gira a la izquierda en el cruce y estarás al principio del sector.
12. Sigue hasta la puerta (k), que se abre con la tarjeta verde. Cruza la sala (o) y sal al Sector 11.

2 SECTOR 3
REFINERÍA



1. Salta a la plataforma (a), continúa hasta (b), baja por las escaleras y salta sobre las plataformas hasta (c).
2. Sigue la ruta hasta (d). Salta a (e) y a (f). Usa las escaleras (g).
3. Cuando estés en (h), salta a (i) y a (j).
4. Salta a (k) y baja la palanca que activa las garras.
5. Vuelve al principio del sector (a). Una garra se dirigirá hacia ti (l).
6. Salta hasta (m). Cuélgate para coger el Power-Up. Se acercan otras dos garras, coge la roja hasta (n).
7. Salta desde (n) hasta (o) y coge la tarjeta magnética. Vuelve a (m) y utiliza la garra azul para conseguir una vida extra (p).
8. Vuelve a (a). Dirígete a (b), (c) y (f) y sigue la flecha azul que te llevará al Sector 10.

2 SECTOR 4
REFINERÍA

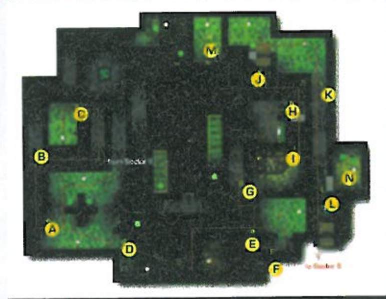
1. Llegas desde el Sector 12 (a). Acaba con el robot para conseguir la tarjeta y llévate por delante la torreta que se encuentra en (b).
2. Dirígete a (c) y coge otra tarjeta en la torre (d). Entra en la habitación (e), coge el Power-Up y activa la palanca (f) para poner en marcha las grúas del Sector 8. Sal de aquí.



3. Dirígete a (g), encontrarás una habitación secreta (Bala de cañón).
4. Da media vuelta y dirígete a (h). Vete a (i) y sal del sector. Aparecerás en el Sector 8.



2 SECTOR 5
REFINERÍA



1. Llegarás desde el Sector 9. Dirígete a (a), (b) y (c). Baja la palanca para abrir la puerta (j).
2. Vuelve a (a) y dirígete a (d). Gira a la derecha en (e) hasta (f). Activa la palanca para abrir la puerta (l).
3. En la habitación (m) hay un Cristal.
4. Vuelve a (e) y dirígete a (g). Gira a la derecha en (h) y otra vez a la derecha para entrar en la habitación oculta (i).
5. Recoge la actualización de arma. Pulsa los botones verdes. Vuelve a (h) y dirígete a (j).
6. Gira a la derecha y sigue el corredor (k). Cerca de (l) encontrarás una habitación oculta (n) en la que se encuentra un Power-Up.
7. Vuelve al corredor (l) y sal para dirigirte al Sector 6.

2 SECTOR 6
REFINERÍA



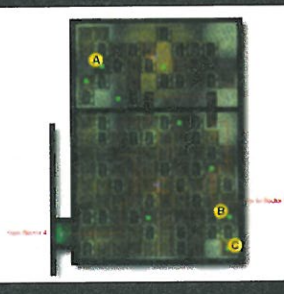
1. Recoge la Bala de cañón que se oculta en los barriles (a).
2. Si has activado los tres botones dobles verdes en los sectores 1, 2 y 5, aparecerán tres plataformas en la pared. Si no, dispara a las caras con ojos rojos en (b), (c) y (d).
3. Dirígete a la plataforma más alta, junto a la torreta (e). Pulsa ● para insertar tus balas de cañón en ella y poder aniquilar al robot.
4. Cuando este muerto, dirígete a (f) para acceder al NIVEL 3.

2 SECTOR 8
REFINERÍA



1. Entra en la sala de las grúas. Hay una habitación secreta en (z). Coloca las tres grúas inmóviles de manera que formen un camino por el que puedas llegar a la que se mueve (botón de acción + dirección).
2. Súbete a la grúa (a) por medio de la escalerilla que hay junto a ella. Si quieres puedes disparar a la pared señalada en el mapa como (Y) para encontrar una habitación secreta y un Cristal. En este sector hay dos Cristales ocultos.
3. Salta desde (a) sobre (b) y luego sobre (c).
4. Consigue saltar sobre (d) y dirígete a la pasarela; encontrarás una puerta desde la que se accede al Sector 9.

2 SECTOR 9
REFINERÍA



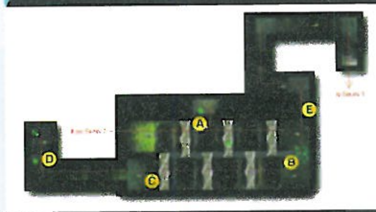
1. La línea roja muestra el camino más corto para ir al Sector 5. Hay un montón de bonus ocultos, como los Cristales (a) y (c), o la vida extra (b). Cuando los hayas recogido, déjate caer en el Sector 5.

2 SECTOR 10
REFINERÍA



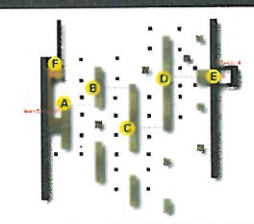
1. Cuando llegues a este sector te encontrarás frente a varias plataformas. Salta sobre ellas, pero ten cuidado: (a), (b), (c) y (d) caerán en cuanto te detengas sobre ellas.
2. Cuando llegues a (e), gira a la izquierda hasta (f) para conseguir una pieza del Contenedor de perlas y un Power-Up. Retrocede hasta (e) y dirígete a (g) y a (i).
3. Baja por la escalerilla, que te llevará al Sector 12.

2 SECTOR 11
REFINERÍA



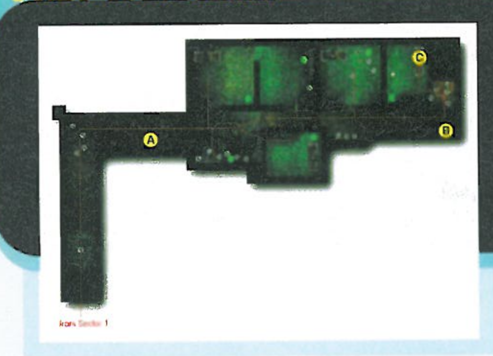
1. Pasa por los arietes hidráulicos. Tras ellos (a) encontrarás una habitación oculta.
2. Gira a la derecha en (b). Para alcanzar (c) hay que pasar otros tres arietes hidráulicos.
3. Baja por las escaleras y recoge la tarjeta azul (d).
4. Vuelve hasta (b) y trepa por las escaleras (e). Sigue esta ruta, que te lleva al Sector 3.

2 SECTOR 12
REFINERÍA



1. Llegarás aquí desde el Sector 10. En primer lugar dirígete a (f) para consultar el mapa del sector.
2. Sigue la descripción del mapa. Toma las garras (a), (b), (c) y (d).
3. Cuando llegues a (e), salta al agujero para llegar al Sector 4.

2 SECTOR 7
REFINERÍA



1. Una vez en (a), sigue recto hasta que llegues a la sala del fondo (b). En la habitación de la izquierda encontrarás un Cristal.
2. Acaba con el robot que se encuentra en (c) y recoge la tarjeta magnética. Vuelve al Sector 1, nº8.



N3

LA ESPESURA

3 SECTOR 1 ESPESURA



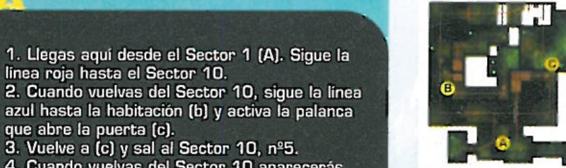
1. Cuando llegues desde el NIVEL 2, sigue la línea roja hasta el Sector 3.
2. Cuando vuelvas del Sector 3, sigue la línea azul hasta el Sector 4.
3. Cuando vuelvas del Sector 4, sigue la línea blanca hasta el Sector 11. También puedes acceder a otra parte de ese sector por otra entrada situada en la sala principal (línea rosa). En esta zona podrás recoger munición.

3 SECTOR 2 ESPESURA

1. Llegas desde el Sector 11. Sigue la línea roja hasta (a). Tira de la palanca para que se llene el géiser (b).
2. Vuelve al centro de la habitación y destruye uno o dos chorros del géiser (o todos, ya puestos). El petróleo comenzará a derramarse.
3. Encontrarás una vida adicional en (z), tras el logo de Psygnosis. Atrae al monstruo hasta el petróleo y dispárale con el lanzallamas.
4. Cuando esté frito se abrirá la puerta (e). Dirígete primero a (c) y salta a la plataforma para encontrar una vida extra.
5. A continuación dirígete al Teletransportador (d), que te llevará de vuelta junto a la puerta (e). Sal por ella para acceder al NIVEL 4.



3 SECTOR 3 ESPESURA





1. Llegas aquí desde el Sector 1 (A). Sigue la línea roja hasta el Sector 10.
2. Cuando vuelvas del Sector 10, sigue la línea azul hasta la habitación (b) y activa la palanca que abre la puerta (c).
3. Vuelve a (c) y sal al Sector 10, nº5.
4. Cuando vuelvas del Sector 10 aparecerás en (d). Sigue la línea rosa y baja la palanca que se encuentra en (e) para abrir la puerta (f). En esta habitación también encontrarás actualización de Esencia.
5. Vuelve a (d) y cruza el Sector 10 en la otra dirección. Aparecerás en (c).
6. Sigue la línea blanca hasta la habitación (f). Activa la palanca que abre la puerta (f) en el Sector 1.
7. Dispara a la pared (g) y recoge la Psicollave. Dirígete al punto de llegada (a) y vuelve al Sector 1, nº2.

3 SECTOR 4 ESPESURA

1. Sigue la línea roja desde el Sector 1. En la habitación en la que se encuentra la vaina salvadora encontrarás un Power-Up en la viga junto a la escalerilla.
2. En la habitación del Teletransportador activa la palanca que se encuentra bajo la escalerilla para acceder a él. A continuación dirígete al Sector 9.
3. Cuando vuelvas del Sector 9 sigue la ruta blanca que te lleva al Sector 6.
4. Cuando vuelvas del Sector 6, sigue la ruta blanca hasta el Sector 5.



3 SECTOR 5 ESPESURA

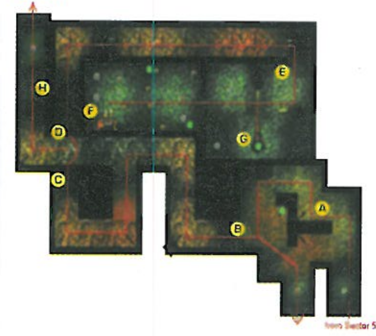


1. Al llegar desde el Sector 4, dirígete a (a) y gira a la izquierda. Trepa por las escaleras hasta (b). Dirígete a (e) y entra en la habitación que se encuentra en (f).
2. Recoge la primera Multillave. Sal de la habitación, dirígete a (f) y sal por (g). Dirígete ahora al Sector 7.

3 SECTOR 6 ESPESURA

1. Sigue la línea roja hasta (a). Dispara a la pared para acceder al área secreta en la que hay un Power-Up oculto.
2. Sal de aquí y continúa hasta (b). Aquí se encuentra otra zona oculta que contiene cristales.
3. Abandona el lugar y sigue hasta (c) (vida extra). En esta habitación hay varios engranajes. El que tienes que retirar está hecho de madera y se encuentra en la pared de la derecha (el segundo comenzando desde arriba).
4. Retrocede hasta el principio del sector, sal de aquí y vuelve al Sector 4, nº5.

3 SECTOR 7 ESPESURA



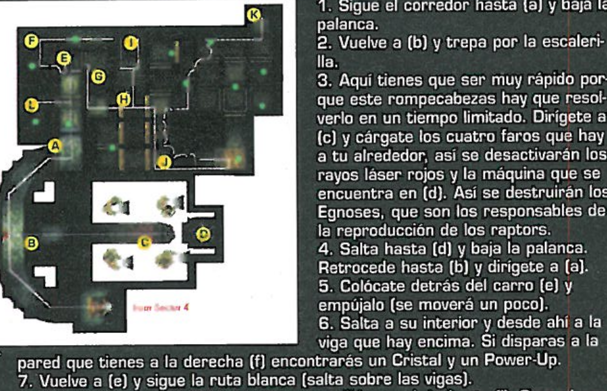
1. Dirígete a (a) y baja la palanca para abrir la puerta (b).
2. Trepa por las escaleras y salta desde (c) hasta (d). Sigue la ruta hasta (e).
3. Dirígete a (f) y cárgate la máquina para acabar con los zombis. Luego dispara a las jaulas de cristal (g): dentro encontrarás la Multillave.
4. Retrocede hasta (d) y gira a la derecha para dirigirte a (h). A continuación ve al Sector 12.

3 SECTOR 8 ESPESURA



1. Apareces aquí desde el Sector 12. Dirígete a (a) y entra en la habitación de la izquierda.
2. Dirígete a las habitaciones (b) y (c) (Armadura actualizada). Trepa por las escaleras y salta de una plataforma a otra para llegar hasta (e).
3. Aquí encontrarás la palanca que te permitirá utilizar la escalerilla que se encuentra en (f) cuando vuelvas.
4. Dirígete a (g) y revienta el cristal; encontrarás la tercera Multillave. Detrás del otro cristal encontrarás un Power-Up. De vuelta al puente de madera, visita la habitación secreta que se encuentra en (h) y que contiene una pieza del Contenedor de perlas.
5. Retrocede hasta (e). Utiliza la escalerilla (f) para bajar. Vuelve a (a) y abandona el sector. Aparecerás en el sector 12. Atraviésalo para alcanzar el Sector 7 y el Sector 5, desde ahí vuelve al Sector 4 y, finalmente, al Sector 1, nº3 (sigue las líneas azules).

3 SECTOR 9
ESPESURA



1. Sigue el corredor hasta (a) y baja la palanca.
2. Vuelve a (b) y trepa por la escalerilla.
3. Aquí tienes que ser muy rápido porque este rompecabezas hay que resolverlo en un tiempo limitado. Dirígete a (c) y cárgate los cuatro faros que hay a tu alrededor, así se desactivarán los rayos láser rojos y la máquina que se encuentra en (d). Así se destruirán los Egnoses, que son los responsables de la reproducción de los raptors.
4. Salta hasta (d) y baja la palanca. Retrocede hasta (b) y dirígete a (a).
5. Colócate detrás del carro (e) y empújalo (se moverá un poco).
6. Salta a su interior y desde ahí a la viga que hay encima. Si disparas a la pared que tienes a la derecha (f) encontrarás un Cristal y un Power-Up.
7. Vuelve a (e) y sigue la ruta blanca (salta sobre las vigas).
8. Dispara a la puerta que se encuentra en (h) y continúa hasta (i). Coge el asa.
9. Vuelve a (h) y sigue el camino (J) saltando de viga en viga. En este área encontrarás otra viga.
10. Una vez que llegues a (k), coge el asa y arregla la palanca. Bájala para mover las cuñas que detienen el carro.
11. Vuelve a (e), junto a la carreta y empújala bajo la segunda columna para entrar en la habitación (L).
12. Vuelve al Teletransportador. Volverás al Sector 4, nº3.

3 SECTOR 10
ESPESURA

1. Sigue el corredor (la línea roja). Dirígete a (a) y (b) y dispara al espejo que se encuentra en (c).
2. Salta sobre todas las plataformas para llegar a (d).
3. Baja la palanca. Así se abrirán las puertas (d) y (e) del Sector 3.
4. Vuelve a (a) y sal del nivel. Aparecerás en el Sector 3, nº2.
5. Sigue la ruta y vuelve a (i) en el Sector 3, nº4.

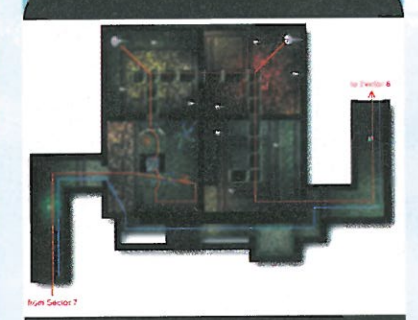


SECTOR 11
ESPESURA



1. Apareces aquí desde el Sector 1 (línea roja). Sigue el corredor. Dispara a la pared de la derecha para encontrar una habitación secreta. Vuelve a (c).
2. Cuélgate de la viga, date la vuelta y muévete hacia la derecha para alcanzar el siguiente corredor. Revienta la pared (d) para encontrar bonus y un Cristal.
3. Dirígete a (b). Ahora ya tienes la rueda y las tres Multillaves que necesitas para abrir la puerta al Sector 2.

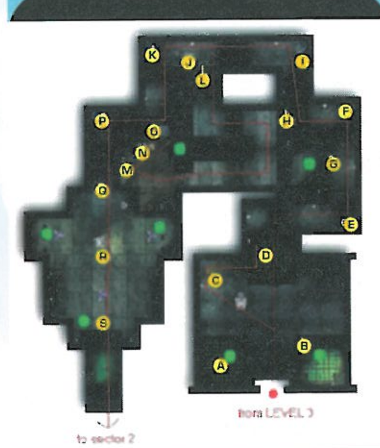
3 SECTOR 12
ESPESURA



1. Aparecerás aquí desde el Sector 7. Sigue la línea roja. Acaba con los monstruos para conseguir una llave y salir de cada habitación que visites.
2. Sal hacia el Sector 8.



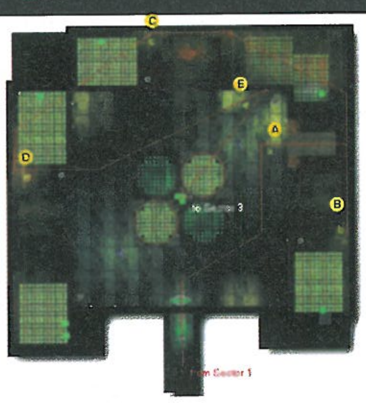
4 SECTOR 1
CALABOZOS



1. Dispara a las jaulas (a) y (b) para conseguir bonus (Power-Up).
2. Sube las escaleras (c) y activa la palanca (d) para abrir la puerta. Baja las escaleras y atraviesa la puerta.
3. Sigue esta ruta. Dirígete a (e) y a (f).
4. En (g) hay una habitación secreta.
5. Gira a la izquierda hasta (h) e (i).
6. Para reventar la torreta (k) te puedes esconder detrás del robot estropeado (j).
7. Empuja el robot y aparecerá la boca abierta de un pozo. Arrástrate por él para llegar al área secreta.
8. Sigue el corredor. Aquí encontrarás una llave de programa que debes recoger.
9. Hay una habitación secreta detrás de uno de los armarios (n). Empújalo para entrar (encontrarás un Cristal).
10. Sal y vuelve a (j). Gira a la izquierda hasta (o) y (p).
11. Cuando estés en (q) debes dar al robot (r) la llave de programa que encontraste en el área secreta para que abra la puerta que se encuentra en (s). Desde aquí se accede al Sector 2.

4 SECTOR 2
CALABOZOS

1. Sigue recto y sube las escaleras (a).
2. Activa las palancas (b), (c) y (d) para abrir todos los calabozos. En la habitación que se encuentra debajo (b) encontrarás un Cristal oculto detrás de un armario.
3. Dirígete a la habitación (e). Verás un prisionero dentro de una jaula de cristal. Dispara al cristal (¡ten cuidado de no darle al prisionero!).
4. El preso tiene una llave especial que abre la trampilla central que da acceso al Sector 3.

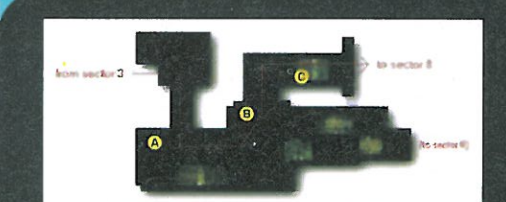


4 SECTOR 3
CALABOZOS



1. Sigue al prisionero (línea roja) hasta el Sector 6.
*2. O (alternativa), si quieres visitar todos los sectores, puedes optar por liberarlos más tarde. Vuelve a (a) y gira a la derecha para llegar hasta (b). Frente a ti te encontrarás con un pequeño muro; salta al otro lado. Ten cuidado de no caer dentro del agua infestada de pirañas. Liquida a los monstruos que se encuentran en (c) y en (g).
3. Dirígete a (c) y salta sobre (d), (e), (f), (g), (h) e (i). Para llegar a (f) y (g), utiliza la barra en el aire para saltar más lejos.
4. Verás una trampilla en mitad del agua, pero de momento no puedes llegar hasta ella. Sigue la flecha verde, que te llevará hasta el Sector 12.
5. Ahora que ya has abierto la trampilla desde el Sector 12, alcánzala y entra en ella para pasar al Sector 4.
6. Vuelve a (a) y dirígete a (z) para liberar a los prisioneros del Sector 6.
*Nota: Si quieres, puedes pasar de visitar estos sectores, ya que no hacen falta para completar el nivel.

4 SECTOR 4
CALABOZOS



*1. Baja por la escalerilla. En el cruce, acaba con el monstruo que se encuentra en (a).
*2. Gira a la derecha para dirigirte a (b) y a (c). Sigue la flecha verde, que te conducirá al Sector 8.
*3. Cuando hayas regresado del Sector 8, vuelve al Sector 3, nº6.

4 SECTOR 5
CALABOZOS

1. Llegarás aquí desde el Sector 6. Debes eliminar a todos los enemigos para conseguir los otros pesos (cuatro cuadrados) que necesitas para liberar a los prisioneros. Dirígete a (a), gira a la derecha hasta (b) y continúa hasta (c). Gira a la izquierda hasta (d) y continúa hasta (e).
2. Usa la barra de metal para colgarte y atravesar el agujero. Dirígete a (f) y coloca dos cuadrados en la losa. Libera al prisionero que se encuentra en (g).
3. Vuelve a (f), salta hasta (c), sal del sector por (h) e (i). Retrocede hasta el Sector 6, nº3.
4. Al volver del Sector 6, dirígete a (a) y pasa al Sector 7.



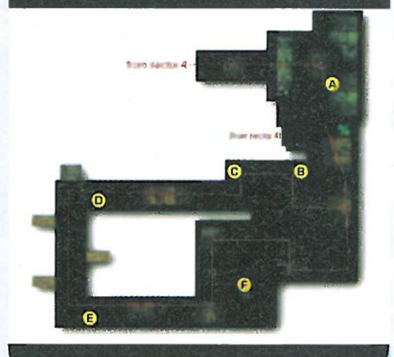
4 SECTOR 6
CALABOZOS

1. Cuando llegues, sigue la línea roja. Gira a la izquierda hasta (a) y dirígete al Sector 11.
2. Cuando vuelvas del sector 11, dirígete a (a), (b), (c), (d), (e), (f), (g) y pasa al Sector 5.
3. Cuando vuelvas del Sector 5, sigue la línea azul (e), (d). Coloca un cuadrado y un rectángulo en la losa de tu derecha; así liberarás el prisionero de la habitación (h).
4. Dirígete a (c). Coloca un triángulo y un rectángulo en la otra losa, así liberarás el prisionero que se encuentra en (f)
5. Dirígete a (b), (j) y (k). Coloca un triángulo y un cuadrado en la losa (l), y un rectángulo y un semicírculo en la losa (m).
6. Dirígete a (n) y dispara a la pared; encontrarás un Arma actualizada.
7. Vuelve a (a), (b) y (e), y dirígete a (f). La habitación (o) ahora está abierta. Coge la llave (otro peso).
8. Sal de la habitación y dirígete a (p) para liberar al prisionero. A continuación vuelve a (j) para regresar al Sector 5, nº4.



4 SECTOR 8
CALABOZOS

*1. Corre y salta al agua para evitar las ratas. Destruye la pared agrietada que se encuentra en (a). Sigue esa ruta.
*2. Salta para alcanzar el corredor, gira a la derecha hasta (b) y (c).
*3. Dirígete a (d) y activa la palanca. Salta sobre las plataformas móviles, que te llevarán a (e).
*4. Dirígete a (f) para comprobar que Lamat ha escapado de su celda. Vuelve al Sector 4, nº3.



4 SECTOR 9
CALABOZOS

A
1. Es posible que aquí encuentres un bonus.
2. Cruza este sector y dirígete al Sector 10, nº5.

B
1. Abre los cajones. En (a) encontrarás la llave que debes coger para salir del Sector 10; en los demás hay zombis.
2. En (b) hay un corredor secreto (vuela los obstáculos en tu camino) que va al Sector 3. Podrás recoger una Psicollave, un Power-Up y otros bonus, pero tendrás que volver al Sector 9 por el mismo camino.
3. Abandona el Sector 9A y vuelve al Sector 10, nº7.



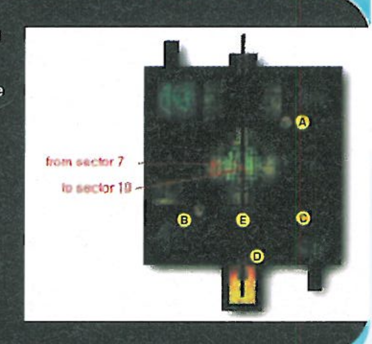
4 SECTOR 10
CALABOZOS

1. Desde el Sector 7, dirígete a (a). Frente a ti encontrarás una habitación con una vaina salvadora. Salta a la caja y cuélgate del gancho para abrir la puerta.
2. Dirígete a (b) sobre la pasarela. Cuélgate de la tubería, entra en la habitación y salta sobre la caja. Cuélgate otra vez y cruza hasta (c) evitando el vapor. Salta sobre una mesa y dispara a la puerta.
3. Corre hasta (d) y (e). Aquí podrás recuperar tu inventario.
4. Vuelve a (b) y (a), y dirígete a (f). Te llevará al Sector 9A.
5. Vuelve del Sector 9A a (g). Dispara a las cajas en (g) para conseguir un Power-Up. Continúa por la línea roja hasta (i).
6. Salta sobre los armarios para alcanzar un Cristal. Sal por (j), que te llevará al Sector 9B.
7. Cuando vuelvas del Sector 9A sigue la línea (j), (k) y (l). En (m) encontrarás un Cristal. El corredor te llevará al Sector 13.



4 SECTOR 7
CALABOZOS

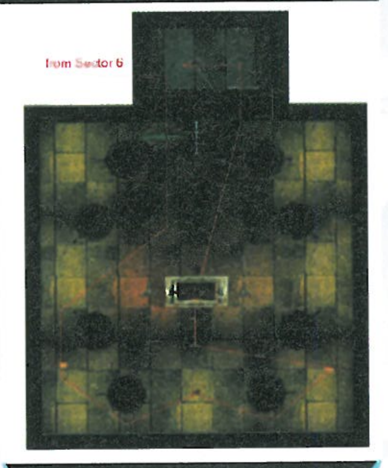
1. Cuando empieces aquí habrás perdido todos los objetos del inventario. Dale una patada a la jaula externa para destruir parte de ella.
2. Salta rápidamente sobre una pasarela y dirígete a una de las torretas (a) o (b). Espera a que lleguen los monstruos y acaba con ellos.
3. Activa la palanca en (c). Verás un cable que cruza la habitación y un cajón que cuelga de él.
4. Dispara con la torreta al cable sobre el cajón justo cuando se encuentre sobre la jaula central. Si fallas, aparecerá otro cajón.
5. Dirígete a la pasarela y cuélgate del gancho del cable. Así podrás cruzar la habitación. Cuando pases sobre el agujero que ha creado el cajón, salta a él. Esto te llevará al Sector 10.





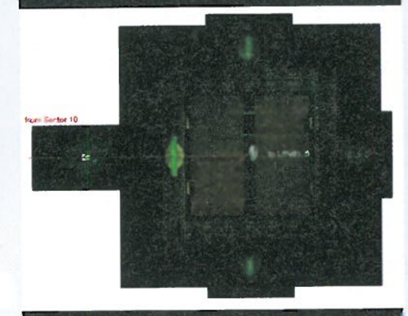
4 SECTOR 11 CALABOZOS

1. Baja por la escalerilla y entra en la sala del espectro.
2. En esta habitación encontrarás algunos pesos. Debes recogerlos y colocarlos en contenedores para liberar a los prisioneros. Estos pesos son figuras geométricas: dos triángulos, tres rectángulos y un semicírculo. El fresco de la pared es parte de un rompecabezas. Tienes que encontrar el valor de cada figura geométrica (por el número de hombres y novillos) para colocar el peso exacto que corresponde a los símbolos dibujados en los contenedores. Ten en cuenta que solamente puedes colocar dos pesos en cada contenedor.
3. Abre la tumba del espectro y cárgatelo (magia) para conseguir la llave de salida. Vuelve al Sector 6, nº2.



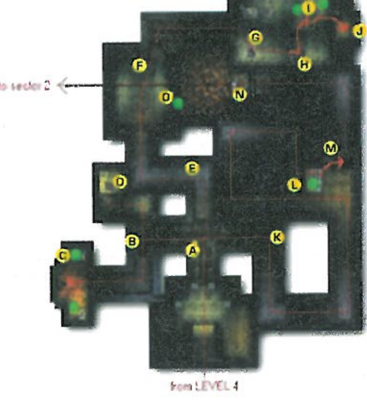
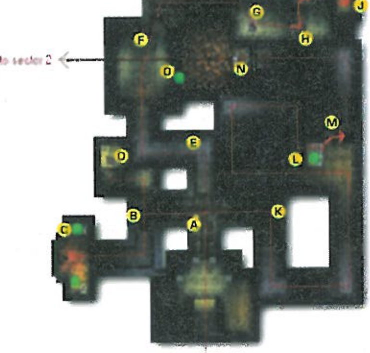
4 SECTOR 13 CALABOZOS

1. La habitación del jefe con varios pisos. Dispara al monstruo varias veces para que baje la plataforma. Cada vez que baje, activa una palanca.
2. Cuando la plataforma no pueda bajar más, se abrirá y el monstruo caerá en la lava. Entra en el NIVEL 5.





5 SECTOR 1 COCINAS

1. Dirígete a (a) y gira a la izquierda. Vuelve a girar a la izquierda en (b) y entra en la habitación (c) para recoger un antídoto contra el veneno de la araña.
2. Vuelve a (b) y dirígete a (d) para recoger la llave que se encuentra en la caja.
3. Vuelve otra vez a (b) y a (a) y dirígete a (e). Cruza (f) y entra en la habitación (g).
4. Salta sobre la mesa y empuja la carne para hacerla caer. A continuación empújala bajo la plataforma (h).
5. Salta sobre (i) y sobre (j). Baja la palanca. Vuelve a (a) y sigue la ruta (k).
6. Sigue la ruta hasta (l) y salta sobre (m).
7. Cuélgate de la barra que hay a la vista, la cual te permitirá cruzar la lava. Sal después de (o) y aparecerás en el Sector 2.

5 SECTOR 2 COCINAS



1. Apareces aquí desde el Sector 1. A tu derecha tienes un Cristal. Dirígete a (a). Echa abajo la pared y entra en el área secreta (hay un Cristal).
2. Vuelve a (b) y activa la palanca que se encuentra en (c) para que aparezcan las plataformas en el agua.
3. Salta sobre las plataformas amarillas y dirígete a (d). Sal y prepárate para entrar en el Sector 3 (ojo, porque tendrás que saltar sobre un agujero nada más llegar).
4. Cuando vuelvas del sector 3 aparecerás en el Teletransportador (e). Vuelve al Sector 3 utilizando las mismas plataformas, desde (c) hasta (d). Esta vez déjate caer al principio del Sector 3 para aparecer en el Sector 5.
5. Cuando vuelvas del Sector 3, dirígete a (c) y utiliza las nuevas plataformas verdes que han aparecido (f).
6. Cuando llegues a (g) sal de aquí y entra en el Sector 9.
7. Cuando vuelvas del Sector 9 utiliza las plataformas para ir a (f).
8. Ahora habrán aparecido las plataformas azules (h). Salta sobre ellas para llegar hasta (i).
9. Cuando llegues a (i), sal de aquí y pasa al Sector 6.

5 SECTOR 3 COCINAS



1. En cuanto aparezcas en pantalla, salta para evitar caer en al Sector 5 (a).
2. Dirígete a (b). Encontrarás una vida extra dentro de una jaula, pero de momento no podrás abrirla.
3. Dirígete a (c) y cruza la acera móvil en (d). Recoge el Cristal que hay detrás de la puerta (puedes entrar por un lado). Sigue la ruta hasta (e) y entra en (f).
4. Dirígete a otra acera móvil. Entra en (g) pero vigila que la estaca no te mate. Baja la palanca para abrir la jaula de la vida extra.
5. Dirígete a (h) y activa la catapulta para derribar el muro que hay frente a ella.
6. Entra en (i) y dirígete a (j). Salta sobre la munición de la catapulta, pero TEN CUIDADO: hay una hoja cortante que no debes tocar.
7. Alcanza la plataforma que hay sobre ella. Activa la palanca para abrir la jaula que se encuentra en (k).
8. Retrocede hasta (b) para recoger la vida extra. Vuelve a (k) y salta sobre (l). Sigue el corredor (m) y llegarás a (n), donde encontrarás un Teletransportador. Utilízalo para volver al Sector 2, nº5.

4 SECTOR 12 CALABOZOS

*1. Acaba con el monstruo del corredor. Dirígete a (a) y baja la palanca.
*2. Vuelve a (b) y activa otra palanca.
*3. Vuelve otra vez a (a) y sigue por ese camino. Acaba con el monstruo que se encuentra en (c).
*4. Salta sobre las plataformas y baja la palanca (d).
*5. Salta a la plataforma móvil para llegar a (e). Sigue esta ruta hasta (f) y activa la palanca.
*6. Salta sobre la plataforma móvil que entra en la prisión. Una vez en ella, salta al suelo.
*7. Gira la rueda que se encuentra en (g) y activa la palanca (h). Así se abrirá la trampilla submarina del Sector 3.
*8. Dirígete a la escalera para alcanzar otra vez la plataforma móvil y salir de la prisión. A continuación vuelve al principio del nivel y sal de él. Volverás al Sector 3, nº5.



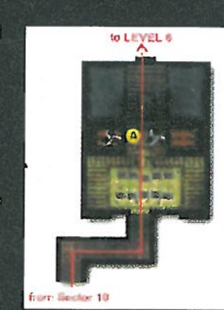


5 SECTOR 4
COCINAS



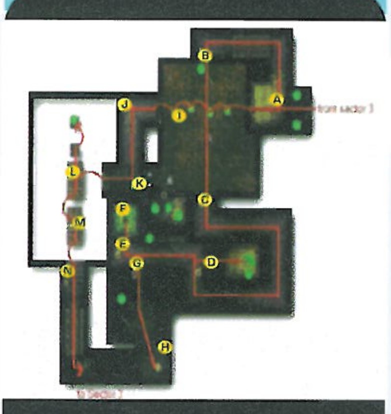
1. Ten cuidado con las palas horizontales del corredor. Para evitar que te maten, salta al agujero con el fin de evitarlas.
2. Cuando te encuentres en (b), salta al lado derecho (c). Salta sobre los pedazos de carne hasta alcanzar (d).
3. Dirígete a (e), salta sobre (f) y, cuando llegues a (g), salta sobre las plataformas que llevan a (h).
4. Una vez en (h), baja la palanca. Eso hará que aparezcan todas las plataformas azules del nivel.
5. Vuelve a las plataformas, verás que han aparecido las azules. Salta sobre ellas hasta llegar a (i), donde encontrarás varios bonus (un Cristal).
6. Dirígete a (g), (e), (d), (c) y (b).
7. En (j) descubrirás que hay un agujero en la parte baja de la pared, arrástrate bajo ella para pasar al otro lado (k).
8. Utiliza la escalerilla para acceder a la pasarela (l). Salta hasta (m) (hay una vida extra) y sal de aquí para volver al Sector 2, nº7.

5 SECTOR 8
COCINAS



1. Llegarás aquí desde el Sector 10. Primero destruye todas las mesas y sillas que puedan molestarte.
2. Dispara al jefe para que te siga a esta habitación. Cuando tengas el camino despejado, cruza el área que contiene las cuchillas.
3. Cuando el jefe la cruce en tu persecución, dispárale a las "piernas". Esto lo desequilibrará y las cuchillas lo rebanarán.
4. Sal de este sector y vete al nivel 6.

5 SECTOR 5
COCINAS



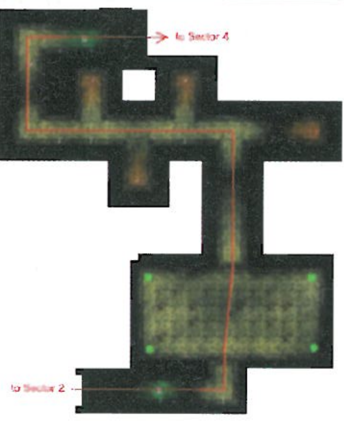
1. Desde (a), vete directamente a (b). Aquí hay una especie de ventana a la que tienes que disparar.
2. Cruza el agua directamente para llegar a (c) (ten cuidado con las pirañas). Justo a la derecha (o) hay una pared resquebrajada que puedes echar abajo para acceder a una habitación secreta que contiene un Cristal y una pieza del Contenedor de perlas.
3. Sigue el corredor hasta (d). Ahí abajo hay una puerta pequeña que conduce a un punto de guardado.
4. Dirígete a (e) y entra en la habitación (f) para bajar la palanca que hace que aparezcan todas las plataformas verdes del nivel.
5. Ahora dirígete a (g). En la habitación hay otros monstruos acuáticos. Vete al pedazo de madera en (h) para recoger un mango de palanca.
6. Vuelve a (g), (d) y (c). Cruza el agua (hasta b) y dirígete a (a). Salta sobre las plataformas para llegar a (i).
7. Coge el mango del inventario y activa la palanca rota en (j).
8. Dirígete a la acera móvil (k) y salta sobre (l), luego sobre (m) y finalmente sobre (n). En la pequeña plataforma de la derecha hay un Power-Up.
9. Cuando llegues a (n) sigue el corredor y vete al Sector 3, nº9.

5 SECTOR 6
COCINAS



1. Dirígete a (a). Gira a la derecha hasta (b). Coge el antídoto para el veneno de las flechas.
2. Sal de aquí y dirígete a (c). Acaba con tu coleguilla en (d) y recoge la llave que soltará.
3. Dirígete a (e). En la parte baja de la pared deberías ver barras metálicas con una conducción tras ellas (f). Destruye las barras y sigue el conducto, que te llevará a una habitación cerrada del Sector 7 en la que hay una palanca. Tira de ella para abrir la puerta (i) del sector 7. Eso te permitirá salir del sector cuando llegues allí. Cuando hayas acabado, vuelve a (e).
4. Dirígete a (g), donde encontrarás otra área secreta con un Power-Up en su interior.
5. Dirígete a (h). Entra en otra área secreta. En la segunda habitación encontrarás un Power-Up y un Cristal.
6. Sal de aquí y vuelve a (a). Gira a la derecha (i) hacia el Sector 7.

5 SECTOR 9
COCINAS



1. Llegarás aquí desde el Sector 2. Se trata de un sector de tiro limpio: fulmina a todos los monstruos y vete al Sector 4.

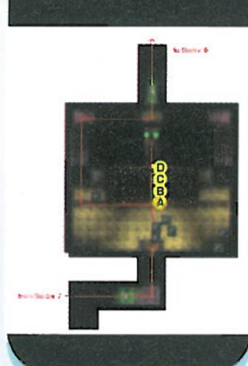
5 SECTOR 7
COCINAS

1. En (a) gira a la izquierda hasta (b).
2. Gira a la izquierda otra vez hasta (c). Dirígete a (d) y, en el camino, encontrarás una vaina salvadora. Cárgate al tiparraco ese y recoge una llave del sector.
3. Vuelve a (b) y derriba la pared resquebrajada para llegar a (e), donde encontrarás un Cristal.
4. Dirígete a (f) y luego a (g). En (h) hay una habitación que puedes visitar.
5. Vete a (i). Si ya has activado la palanca en la habitación del conducto secreto del Sector 6, podrás salir del sector; en caso contrario, la puerta estará cerrada.
6. Vete al Sector 10.



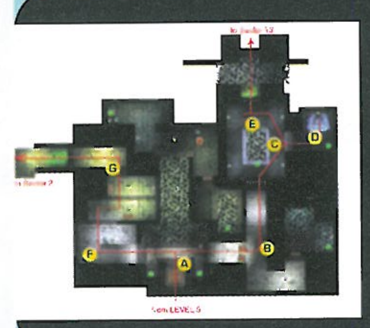
5 SECTOR 10
COCINAS

1. Llegas aquí desde el Sector 7. Cuando llegues a la sala principal verás siete cajas. Tienes que utilizarlas para hacer un puente que te permita acceder al Cristal y a la vida extra que viste cuando entraste en el sector.
2. Primero empuja una caja y haz que caiga entre dos columnas (a). Empuja otra caja de manera que caiga sobre la primera (a). Ya tienes la primera parte del puente.
3. Empuja otra caja sobre ellas y haz que caiga sobre (b). Añade otra caja sobre ella (b).
4. Repite lo mismo con las otras dos cajas. Empújalas sobre (c).
5. Ahora sólo te queda una caja. Empújala sobre (a), pero no dejes que caiga después de (c). Simplemente empújala al borde de la caja (c).
6. Desde (c) saltarás sobre (d) y luego a la plataforma en la que se encuentran los bonus.
7. Recógelos y vete al Sector 8.



N6
LAS PISCINAS

6 SECTOR 1
PISCINAS

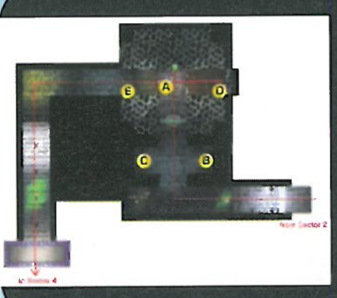


1. Llegarás aquí desde el Nivel 5. Dirígete a (a) y gira a la derecha hasta (b). Derriba la pared en (c).
2. Gira la rueda que se encuentra detrás de la fuente (d) para que no haya agua en la piscina.
3. Sal de la habitación. Cárgate los objetos que hay alrededor de la estatua (e) y empújala para abrir la puerta.
4. Vete al Sector 13.
5. Cuando vuelvas del Sector 13, regresa a (a) y dirígete a (f) y a (g). Vete al Sector 2.

6 SECTOR 2
PISCINAS

1. Sigue el corredor hasta (a) y vete derecho a (b).
2. Salta sobre las plataformas y cuélgate de la barra (c). Se trata de una palanca que abre la puerta (g). Date prisa para recoger la actualización de Esencia.
3. Sal de la habitación y gira a la izquierda hasta (d). Recoge una Cristal en (f) y un Power-Up en (e).
4. Vete a (g) y pasa al Sector 3.

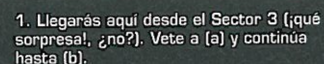
6 SECTOR 3
PISCINAS



1. Vete a (a) y activa la palanca que libera a los prisioneros (detrás hay una vida extra).
2. Vuelve a la puerta que ahora está cerrada. El prisionero se va a (b). Pídele que ponga la máquina en marcha.
3. Baja la plataforma (d). Salta sobre ella y coge el ancla.
4. Vuelve a la puerta. El prisionero irá a (c). Pídele que la encienda. Se abrirá la puerta que da paso al Sector 4.
5. Vete a (e) y pasa al Sector 4.

6 SECTOR 4
PISCINAS

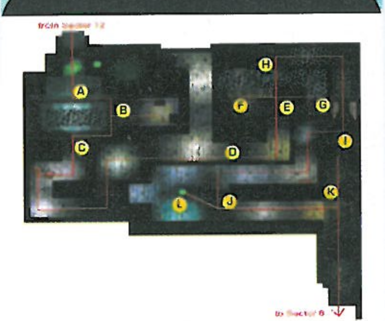




1. Llegarás aquí desde el Sector 3 (¡qué sorpresa!, ¿no?). Vete a (a) y continúa hasta (b).
2. Gira la rueda para llenar las piscinas de agua.
3. Retrocede y gira a la derecha hasta (c).
4. Vete a la losa (c). Para mantener abajo el puente levadizo, deja aquí el ancla.
5. Vete a la losa (d) para abrir el acceso a la vaina salvadora.
6. Sigue hasta (e) (¿podrás?).
7. Para resolver el siguiente puzzle debes llenar el indicador saltando sobre (f), (g), (h) e (i).
8. La puerta ya se habrá abierto. Pasa al Sector 12.

6 SECTOR 5
PISCINAS



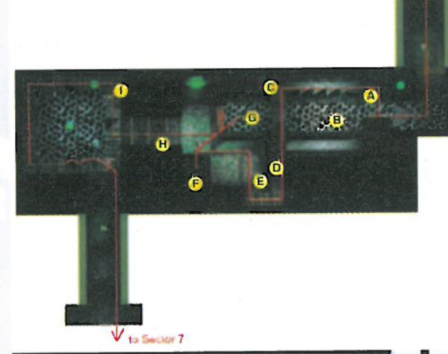


1. Llegarás aquí desde el Sector 12. Dirígete a (a). Encontrarás una pared agrietada en (b) que da paso a una habitación oculta.
2. Vete a (c) y sigue la ruta hasta (d).
3. En (e) soluciona el rompecabezas bajando las palancas (f) para regular los paneles, y girando las ruedas (g) para hacer que los paneles se muevan a derecha o izquierda. Cuando el agua caiga correctamente en la rueda, comenzará a girar y la puerta (h) se abrirá.
4. Sal por (h) y vete a (i), (J) y (k). Gira la rueda para extraer el agua del pozo.
5. Vuelve a (j) y (l). Entra en el pozo y recoge el Cristal. Pasa al Sector 6.

6 SECTOR 6
PISCINAS

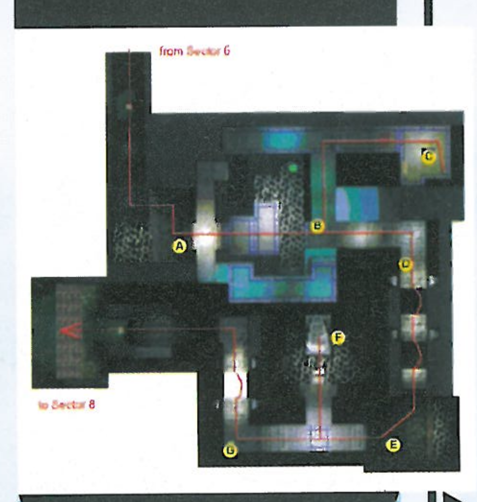
1. Vete a (a). Acaba con el monstruo acuático (b). Destruye la rueda (una pieza de ella se moverá en el agua hacia la puerta).
2. Vete a (c) y salta sobre la pasarela para ir a (d).
3. Vete a (e). Activa la palanca en la cabina (f) para abrir la primera puerta y entra en el agua (g).
4. Utiliza la pieza de la rueda de la primera rueda que te cargaste para arreglar esta otra. Así se abrirá la segunda puerta (h).
5. Sal de la habitación por (h) y camina por la larga pasarela (i) para pasar el Sector 7



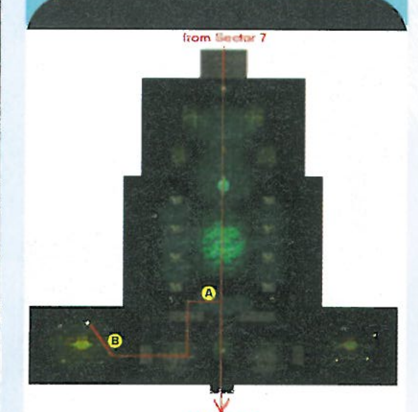


6 SECTOR 7
PISCINAS

1. Vete a (a), cruza el agua hasta (b) y gira a la izquierda. Vete a (c) y coge la llave que encontrarás en esta sala.
2. Vuelve a (b) y dirígete a (d). Evita las pirañas.
3. Vete a (e). Coge la Llave del sector final en (f).
4. Vete a (g) y pasa al Sector 8.

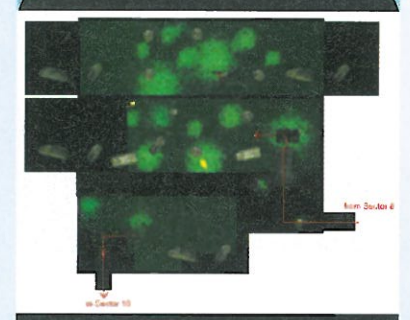


6 SECTOR 8
PISCINAS



1. Llegarás aquí desde el Sector 7. Atraviesa el Sector. Puedes divertirte entrando en las salas y machacando monstruos.
2. Cuando llegues a (a) gira a la derecha para recoger una pieza del Contenedor (b).
3. Vuelve a (a) y pasa al Sector 9.

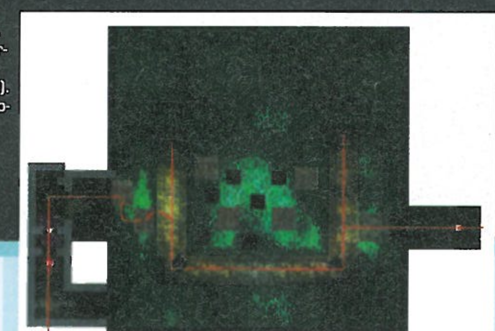
6 SECTOR 9
PISCINAS



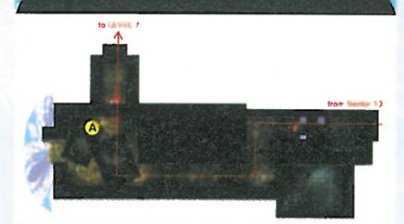
1. Aparecerás aquí desde el Sector 8. Salta a la canoa.
2. Un contrabandista te llevará a la salida. De camino tendrás que acabar con un dragón marino.
3. Pasa al Sector 10.

6 SECTOR 10
PISCINAS

1. Llegarás desde el Sector 9. En primer lugar vete a (a) y cárgate la columna.
2. Haz lo mismo en (b), (c) y (d). Eso hará que el techo se desplome sobre el dragón.
3. Salta sobre las cajas (e).
4. Coge la última pieza del Contenedor y la Perla púrpura; pasa al Sector 11.

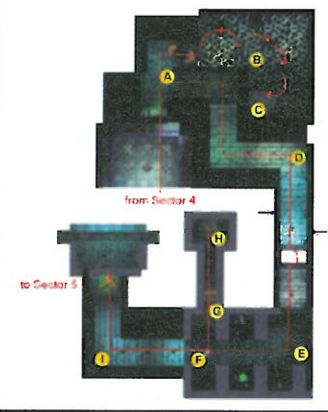


6 SECTOR 11
PISCINAS



1. Vete directamente a (a). Aquí te encontrarás con el Capitán Lamat. Si juegas en la modalidad dura, seguirás en el Nivel 7.

6 SECTOR 12
PISCINAS



1. Llegarás aquí desde el Sector 4. Cuando llegues a (a), cárgate las cajas para entrar en la habitación (b).
2. Vete a la plataforma (c) y recoge la llave inglesa.
3. Vuelve a (a); dirígete a (d) y después a (e); ten cuidado con el montón.
4. Utiliza la llave inglesa en la bomba de agua.
5. utiliza la bomba de agua para apagar el fuego en (g).
6. Vete a (h) y activa la palanca para abrir la puerta.
7. Vuelve a (f) y pasa por (i) al Sector 5.

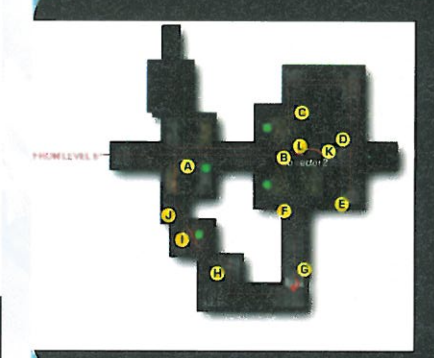
6 SECTOR 13
PISCINAS

1. Llegarás aquí desde el Sector 1. Gira a la derecha en (a) para visitar el área secreta que se encuentra en (b). Dispara a la pared para encontrar una vida extra.
2. Vuelve a (a), vete a (c) y a (d). Salta sobre las columnas y coge la llave del Sector 1 en (e), también encontrarás un Power-Up.
3. Vuelve al Sector 1, nº5.



N7 EL TEMPLO

7 SECTOR 1
TEMPLO



1. Dirígete a (a) y luego a (b).
2. Gira a la izquierda (c), trepa por las escaleras y sigue la ruta hasta (d) y (e). Baja la palanca para abrir una puerta entre (f) y (g).
3. Vuelve a (b) y dirígete a (f). Pasa por la puerta abierta, deslízate y salta por encima del agujero.
4. Activa la palanca en la habitación (h) que abre la puerta (k). Continúa arrastrándote hasta (i) y (j).
5. Ya estás de vuelta en (a). Vete a (b), (c), (d), y (k), y salta a la puerta central (l) para acceder al Sector 2.

7 SECTOR 2
TEMPLO

1. Al llegar del Sector 1 aparecerás en medio de la piscina. Vete a (a), rompe la vidriera y dirígete a (b).
2. Machaca los espectros. Uno de ellos te dará una Piedra sagrada. Vuelve a (a) y gira a la izquierda hacia (c).
3. Vuelve a girar a la izquierda hacia (d) y trepa por las escaleras de la izquierda para aparecer en (f).
4. Vete a (g) y salta hasta (h). Coloca la Piedra sagrada en el receptáculo. La "puerta" que está en (i) se abrirá.
5. Vuelve a (c) y dirígete a (i) y a (j). Abre la tumba y mata el espectro para que te dé una llave que abre la puerta (b) del Sector 6.
6. Vuelve a (c) vete a (k) para salir. Si quieres, hay una antídoto a tu izquierda. Ahora pasa al Sector 6.
7. Cuando vuelvas del Sector 6, sigue la ruta azul (l) para pasar al Sector 4.





7 SECTOR 3
TEMPLO

1. Llegarás aquí desde el Sector 6. Sigue la ruta roja. Dirígete a (a) y a (b). Baja la palanca para abrir la puerta.
2. Ahora puedes acceder a (c) y activar otra palanca que abre la puerta (n). En (d) hay una vaina salvadora.
3. Espera a que aparezca una plataforma móvil (e). Salta a ella, te llevará enfrente de (f). Salta aquí para recoger una llave que abre la puerta (c) del Sector 6.
4. Vuelve a utilizar la plataforma móvil para llegar hasta (g).
5. Dirígete a (h) e (i). Rompe la vidriera. En (j) encontrarás un Power-Up.
6. Vete a (k). Ten cuidado con el pedazo de bruto armado. Sigue la ruta hasta (l), (m) y (n).
7. Salta sobre la plataforma móvil y, cuando llegue a (o), salta a (p). Vuelve al Sector 6, nº3.
8. Cuando vuelvas del Sector 6 sigue la ruta azul. Coloca el corazón en la mesa (a); la estatua que hay detrás se moverá.
9. Vete detrás de la estatua para recoger los bonus: vida extra, cuatro Power-Ups y una llave pequeña. Vuelve al Sector 6, nº5.



7 SECTOR 6
TEMPLO

1. Llegarás aquí desde el Sector 2 (ruta roja). Vete a (a) y a (b). Encontrarás varios Maná y actualizaciones de Esencia (en el cofre).
2. Pasa el Sector 3.
3. Cuando vuelvas del Sector 3, sigue la ruta azul hasta (c) y (d). Las puertas podrán abrirse gracias a las llaves de los sectores 2 y 3.
4. Coge el Corazón sangriento del receptáculo. Utiliza el mismo camino para volver al Sector 3, nº8.
5. Al volver otra vez del Sector 3 utiliza la ruta rosa (f), (h) para dirigirte al Sector 2, nº7.

7 SECTOR 8
TEMPLO

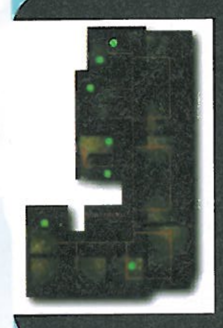


1. Llagarás desde el Sector 4. Aquí tienes que tener cuidado. Deslízate por el suelo y salta por encima de los agujeros. También debes evitar los chorros de humo.
2. Dirígete desde (a) a (b). Por el camino puedes recoger una vida extra, un Cristal y actualización de Esencia. Salta sobre la plataforma móvil (c) que te llevará hasta (d).
3. Vete a (e), la línea azul muestra una habitación secreta. Vete a (f), donde encontrarás otro camino secreto.
4. En (g) encontrarás una palanca. Bájala para abrir la puerta (l). Entra en (g) para encontrar la Perla verde.
5. Sal del lugar secreto y vete a (h). Activa la palanca para abrir la puerta.
6. Sigue la ruta hasta (i), (k) (encontrarás dos Cristales), (l) y pasa al Sector 9.

7 SECTOR 4
TEMPLO

1. Llegarás aquí desde el Sector 2. Dirígete a (a) y a (b).
2. Gira a la izquierda hasta (c). De paso, coge la Armadura potenciada, el Arma actualizada y la actualización de Esencia. Dispara a las estalagmitas que tienen una piedra encima, para que no caigas cuando saltes sobre ellas.
3. Dirígete a (d) (encontrarás una vida extra en la primera habitación que cruces) para recoger la Psicollave y Maná en una habitación del Sector 1.
4. Vuelve a (d) y (c) y dirígete a (e). Ahora estás en el Sector 5.
5. Al volver del Sector 4 (e) dirígete a (c) y únete a (F). Pasa al Sector 8.

7 SECTOR 7
TEMPLO



1. Este sector está lleno de bonus (tres Cristales, Armadura potenciada y Arma actualizada). Se trata de una representación de la sucursal francesa. Cuando lo hayas recogido todo, vuelve al Sector 5 y al Sector 4, nº5.

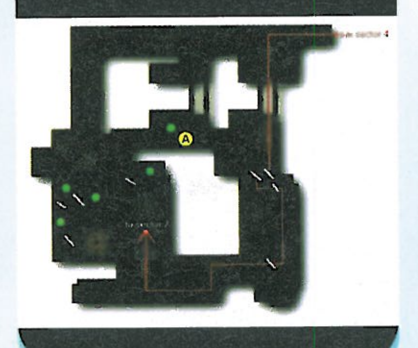
7 SECTOR 9
TEMPLO



1. Llegarás aquí desde el Sector 8. En (a) encontrarás un Arma actualizada. Si quieres guardar la partida, gira a la izquierda hasta (h).
2. Dirígete a (b) y salta sobre las plataformas móviles. Cuando llegues cerca de la plataforma (c), salta sobre ella. CUIDADO: no te quedes en la plataforma, ya que sigue la línea gris y pasa cerca de las plataformas (d), (e) y (f), que es donde están los amiguitos.
3. Cuando la plataforma vuelva a pasar cerca de (c), salta sobre ella y te llevará a (g).
4. Pasa al Sector 10.

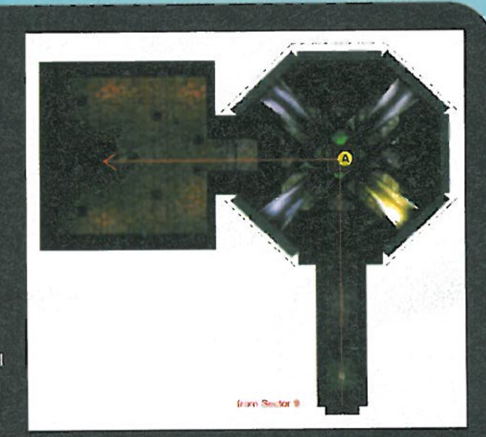
7 SECTOR 5
TEMPLO

1. Sigue la línea roja. Una raya blanca muestra un camino oculto en una pared. En (a) encontrarás un Power-Up.
2. Si tienes la Psicollave, podrás entrar en la habitación y utilizar el Teletransportador Psygnosis al Sector 7.



7 SECTOR 10
TEMPLO

1. Éste es el sector final. Vete a (a) y coloca la Perla verde en el Contenedor. Evita las maldiciones de Ah Puch.
2. destruye las cuatro vidrieras. Eso hará que la perla ascienda.
3. Cuando la perla se encuentre en el medio de los tres rayos, Ah Puch se convertirá en un monstruo y las paredes que lo rodean se vendrán abajo.
4. Detrás de las paredes hay espejos. Sólo los disparos reflejados en los espejos afectan a Ah Puch.
5. Una vez que te lo hayas cargado, salta sobre las piedras que aparezcan y sube a reunirte con el Nautiflyus.





Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

TOCA TOURING CARS 2



Para poder ofrecerte **los mejores consejos** hemos conseguido la **Guía Oficial** de los Jugadores de PlayStation. Te servimos en bandeja la información que nos llega del **equipo de producción de *TOCA 2*.**

CONSEJOS

Leerás estos consejos y te convertirás en el mejor. Si no lo haces, es que eres un auténtico negado.

LOS 10 MANDAMIENTOS DE TOCA 2

1 TE APRENDERÁS TODAS LAS PISTAS
Practica en el modo Single Race si hace falta. Para conseguir los mejores tiempos en cada vuelta tendrás que empaparte bien todas las pistas, y eso requiere práctica.

2 CONOCERÁS TODOS LOS COCHES
Cada coche se maneja y ofrece prestaciones ligeramente diferentes. Estudia bien cuál se adapta mejor a tu estilo de conducción antes de hacer una elección. Los Renault y los Nissan son los más volubles.

3 CONDUCIRÁS CORRECTAMENTE
En los niveles avanzados es muy importante hacer buenos tiempos para clasificarse, así que ¡no mariposees! Incluso cuando sepas que lo llevas muy bien o que le sacas mucha ventaja al pelotón, no te columpies. Aprieta hasta el último momento y aumenta tu liderato.

4 CUIDARÁS LA CONFIGURACIÓN DE TU COCHE
En algunas pistas, los parámetros de tu coche pueden influir mucho en su rendimiento. En Thruxton, por ejemplo, tienes que ajustar al máximo la sexta marcha, mientras que en Brands Hatch, la configuración de las marchas por defecto es muy correcta.

5 NO TE ESTAMPARÁS (O ¡USARÁS LOS FRENOS!)
El consejo más útil que se le puede dar a un novato es que use los frenos (el mundo está lleno de inconscientes). Entrar en las curvas a la máxima velocidad puede no ser una buena idea cuando uno no tiene ni idea de cómo tomarlas. En las rectas vale, pero antes de girar conviene reducir; el momento de volver a acelerar es justo a la salida de la curva.

6 CONDUCIRÁS POR LA PARTE DE DENTRO
Si estás inmerso en un enjambre de coches y ves que se acerca una curva, intenta salirte del pelotón por la parte de dentro de la pista tomando como referencia a los rivales. Tu vehículo TOCA será muy fiero, así que utiliza el sentido común. La opción Time Trial está pensada precisamente para que puedas perfeccionar tu técnica en las curvas.

7 ATAJARÁS SIEMPRE QUE PUEDAS
En algunas pistas hay atajos la mar de útiles a los que puedes recurrir para evitar chicanes o curvas molestas.

8 ESCUCHARÁS A LOS COLEGAS DE LOS BOXES
A veces, el equipo de boxes te puede proporcionar información útil y valiosa. Sin embargo, entrar en el carril de boxes puede ser una absoluta pérdida de tiempo si tu compañero de equipo ya está allí.

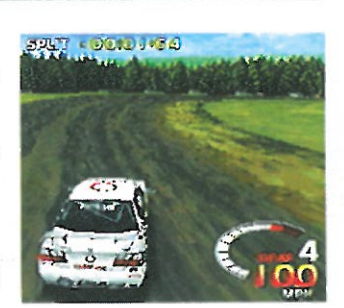
9 INVERTIRÁS EN UN VOLANTE
La aceleración y el frenado analógicos son una gran ventaja cuando se conduce a la intemperie, sobre todo con los coches patrocinados. Invierte tus ahorros en un volante y unos pedales o un minivolante como los que probamos este mes en la sección Instrumental. Además, la experiencia resulta mucho más realista. Si no, ¡lo mínimo es un mando Dual Shock analógico!

10 NO PISARÁS LA HIERBA
Sigue el trazado de la pista y toma la línea más rápida; salirse de la calzada puede perjudicar consdierblemente al rendimiento y las prestaciones de tu coche. Intenta evitar salir despedido o dar trompos; si ves que está a punto de sucederte algo así, reduce la velocidad y encara el coche en línea recta suavemente. Si aun así acabas en la hierba, avanza en línea recta hasta el asfalto. Los giros bruscos sobre hierba son la vía más rápida hacia el desastre.



PISTA DE PRUEBA

TOCA 2 ofrece una estupenda opción Test Track que te permite probar el coche que has elegido con distintas prestaciones en varias superficies. Una de las mayores ventajas que presenta esta opción es que te da la posibilidad de experimentar con la configuración de tu vehículo —a la que puedes acceder a través del menú de pausa— y retomar la carrera en el punto exacto de la pista en el que la habías dejado. De este modo, efectuar comparaciones resulta mucho más fácil y directo.
Algunas de las opciones de Test Track tienen cambios de rasante importantes, lo que va muy bien para practicar en pistas como Brands Hatch. También hay una opción que incluye una pista de tierra cuya superficie resbala que no veas; ésta va muy bien para aprender a controlar los trompos.



SELECCIÓN DE COCHE

Como es lógico, cada vehículo tiene sus propias caracterísitcas. Para saber cuál te va mejor, da un par de vueltas con cada coche en el circuito de Donington y elige tu favorito. El equipo de TOCA 2 recomienda el Honda, el Renault, el Audi o el Volvo, ya que estos cuatro coches tienen un poco más de potencia que los otros.



INFO

Cuando te aburras...
Prueba un Fiesta y verás. Es otro rollo.

COCHES PATROCINADOS *SELECCIÓN*

Al escoger un auto patrocinado, ten en cuenta que se conducen de un modo bastante distinto.
• El Fiesta se puede conducir como los TOCA, pero es más lento.
• Con el Van Diemen hay que ir con mucho cuidado para evitar los giros bruscos, y hay que procurar no chocar bajo ningún concepto.
• El Lister, el AC, el TVR y el Jaguar sí que requieren un cambio en el estilo de conducción.

Al volante de los coches TOCA puedes apurar la frenada hasta 75 o 50 metros antes de la curva y mantenerla una vez dentro, mientras que con los Support Cars hay que frenar unos 100 metros antes (150 con el Jaguar) y soltar el pedal antes de entrar en la curva.
En la mayoría de las curvas, después de llegar al vértice hay que empezar a acelerar... pero sin pasarse (sobre todo con el Lister). Hay algunas curvas superpronunciadas que les dejan bastante margen al AC, al Jaguar y al TVR para adelantar a la salida, lo que resulta divertido.
El Scorpion es básicamente una versión exaltada del Van Diemen.
Al conducir los RWD hay que ir con mucho cuidado con los asfaltos mojados, ya que no es posible incrementar el agarre. Una vez más, escoge un coche y dedicate a rular con él; la experimentación es la clave a la hora de evaluar el rendimiento de un vehículo.

TRUCOS

Estos códigos se tienen que introducir como nombre en la pantalla de Carrera Individual. Oirás una voz que dice "Cheat Mode Enabled".



CODIGO	EFECTO
MINICARS	Micro Machines
MINICARS	Micro Machines
PADDED	Vallas eláticas
LUNAR	Baja gravedad
LONGLONG	Campeonato Propeller head
PUNCHY	Sin expulsión del campeonato
BANGBANG	Modo batalla
TECHLOCK	Bloqueo de la velocidad de frames durante la clasificación
BCASTLE	Impactos con rebote
DUBBED	Impactos desmesurados
ELASTIC	Pista flexible (másestrecha)
TRIPPY	Horizontes difuminados
JUSTFEET	Sólo ruedas (sin carrocería)
FASTBOY	Más rápido
DINKYBIT	Circuito de la isla Oulton Park

RESUMIENDO

• La palabra clave en este juego es "práctica". No te dediques a pulular por las pistas; tómate tu tiempo y no te frustres si al principio no controlas nada.
• Cada pista exige su propia técnica de conducción y hay que conocerlas. Si una curva (o unas cuantas...) te da problemas, tómala una y otra vez hasta que te salga a la perfección.
• No vayas enderezando con pequeños toques de volante a izquierda y derecha todo el rato; siempre que puedas, ve en línea recta.
• Estudia bien qué parte de la pista es la mejor para adelantar y espera a llegar hasta allí para entrar en acción.
• No dejes de practicar, concéntrate durante las crreras y nunca te confíes (ni siquiera cuando vayas primero y con diferencia). Si lo haces así, podrías incluso ganar el campeonato de conductores, lo que te daría acceso a un desafío ¡aún mayor!





SOLUCIONADO

¿Sientes algo al ver estas pantallas? En ese caso, ¡cierra las puertas y apaga la luz!

¡ASÍ SE HACE!

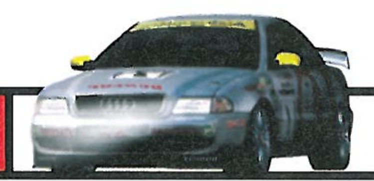
COCHES Y PISTAS SECRETAS

El mes que viene revelaremos trucos exclusivos para conseguir estos fantásticos coches y pistas extra.

1 

2 

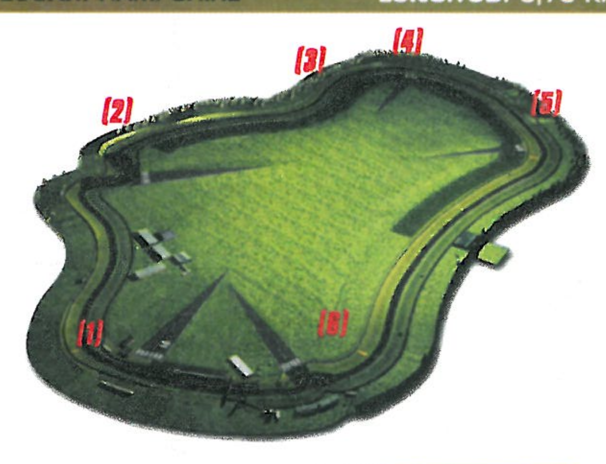
3 



LIBRO DE RUTA

THRUXTON CIRCUITOS BTCC

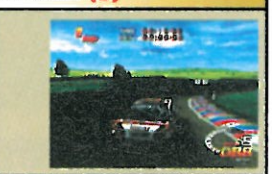
LUGAR: HAMPSHIRE **LONGITUD:** 3,79 KM. **VUELTA RÉCORD:** PETER KOX; BMW 320I; TIEMPO: 1:17.07



ALLARD [1]

Justo después de cruzar la línea de salida, la pista se curva hacia la derecha a través de Allard y se estrecha un poco antes de girar a la izquierda y bajar la montaña.

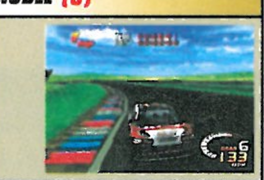
CAMPBELL/COBB/SEGRAVE [2]



Manténte a la derecha por Allard y luego deslízate con suavidad hacia la izquierda. Manejar bien los frenos en este punto es crucial: frena, gira, acelera al salir, gira a la izquierda por Cobb para cortar en la curva y luego a la derecha en Segrave, que es más abierta y da paso a la cuesta arriba de la montaña.



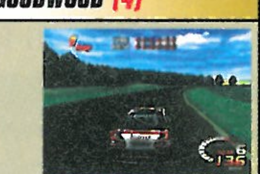
NOBLE [3]



La curva a mano izquierda de Noble es fácil, pero aparece de repente. No reduzcas e intenta trazar una línea suave.



GOODWOOD [4]



Ahora viene una larga y apacible curva por Goodwood, seguida de una un poco más cerrada en Village.



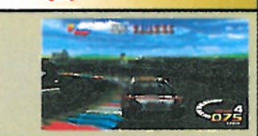
CHURCH [5]



A partir de aquí, todo el camino es pura aceleración, lo que te permite hacer unos giros muy suaves. El único problema es que si vas a la máxima velocidad es muy fácil que el coche se descontrole.



CLUB [6]



Después de la delicadeza y la velocidad viene el extremado Club chicane. Asegúrate de frenar pronto y entrar en línea recta, cortando los vértices de ambos lados. Si tomas bien la línea, te lo podrás pasar bastante rápido. Eso sí: no cortes por la valla de la izquierda. Luego, gas a tope hasta la meta.



SILVERSTONE CIRCUITOS BTCC

LUGAR: NORTHHANTS **LONGITUD:** 3,62 KM. **VUELTA RÉCORD:** JASON PLATO; RENAULT LAGUNA; TIEMPO: 1:23.25

COPSE [1]



La primera curva está a mano derecha. La de Copse Corner se puede tomar casi a todo gas con un coche TOCA; sólo tienes que aminorar un poco al entrar y acelerar al salir, haciendo uso de toda la anchura de la carretera.

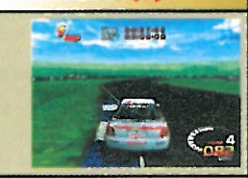


MAGGOTS [2]



Después de Copse, desplázate hacia la derecha de la pista. Maggots es un tramo llano con una curva a la izquierda y otra a la derecha. Aumenta la velocidad tras salir de Becketts. Toma los marcadores como referencia: manténte a la izquierda, reduce al llegar al marcador de 100 metros, frena en el de 50 y gira bruscamente a la derecha. Más que clavar los frenos, intenta hacerlo rápido dándole rápido muchas veces al botón.

IRELAND ESSES [3]



Acelera a tope en cuanto llegues al vértice de la curva para enderezar el coche y entrar en Bridge con cara de velocidad. Una vez allí puedes mantener el pie a fondo.



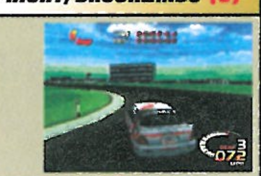
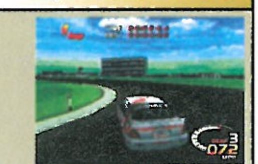
ABBEY CURVE [4]

Apura hacia el interior de la curva viniendo desde la parte de fuera de la pista.

BRIDGE CORNER [5]

Tras un par de curvas fáciles, pasa por el puente antes de doblar a la izquierda en Priory. Si no sales demasiado abierto podrás tomar la siguiente mucho más rápido de lo que esperas.

PRIORY/BROOKLANDS [6]

Endereza y mantente a la derecha; frena a fondo y toma la curva con agilidad para salir rápido hacia las bandas rugosas de la derecha.



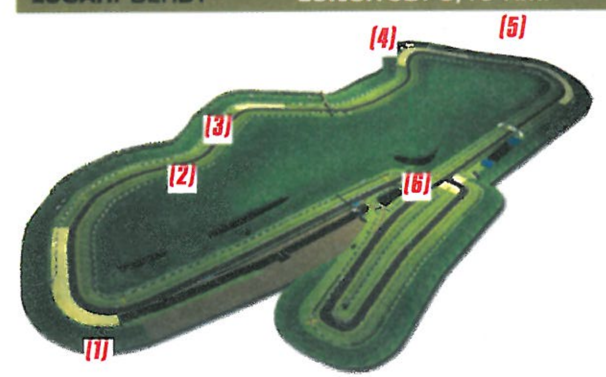
LUFFIELD [7]

La siguiente a mano izquierda es más cerrada, por lo que hay que frenar pronto y usar toda la anchura de la carretera para salir acelerando. La de la derecha en Luffield se puede tomar casi a toda velocidad, y luego ya es to'resto hasta la línea de salida.



DONINGTON GP CIRCUITOS BTCC

LUGAR: DERBY **LONGITUD:** 3,15 KM. **VUELTA RÉCORD:** GABRIELE TARQUINI; HONDA ACCORD; TIEMPO: 1:11.56



REDGATE [1]



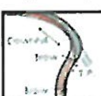
Al encarar la recta principal que desemboca en la curva derecha de Redgate, deberías circular por el lado izquierdo de la pista para entrar mejor en la curva. Frena pronto y gira tarde para cortar por la banda sonora de la derecha y salir acelerando.



CRANER CURVES [2]



Pasada la curva de la derecha en Hollywood aparecen las Craner Curves. Hay que tomarlas rápido, pero con suavidad y sin frenar.



MCLEANS CORNER [4]



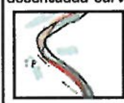
Bajo el puente y pasadas unas cuantas curvas facilonas, llega la de McLeans, que tuerce bruscamente a la derecha y es vital. Si la tomas demasiado lento, pierdes tiempo, y si la tomas demasiado rápido, te saldrás e irás directo a la gravilla.



OLD HAIRPIN [3]



Reduce antes de Old Hairpin, una accentuada curva a mano derecha que hayque tomar con tiempo. No dejes que se te eche encima.



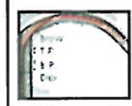
DONINGTON SHORT

Sigue los mismos consejos que para Donnington GP, pero acuérdate de quedarte a la izquierda después de la curva de Coppice, preparado para afrontar el último chicane. Frena pronto, gira tarde y sal acelerando, cortando el vértice antes de dejar que la inercia te lleve hacia la derecha para empezar una nueva vuelta.

COPPICE CORNER [5]



El siguiente giro a la derecha (Coppice) es bastante fácil y, una vez superado, todo se limita a seguir adelante, desplazándose un poco a la derecha antes de frenar a fondo y deslizarse por los Esses.



ESSES [6]

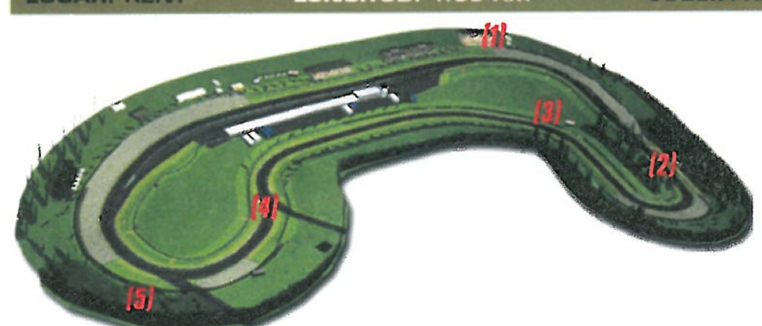


Los frenos juegan un papel muy importante aquí; es mejor frenar pronto y hay que evitar que se bloqueen. Traza una línea hacia la izquierda —con cuidado de no darles a los coches de la CPU que aminoran pronto— y frena antes de girar bruscamente y acelerar hacia el último bucle, Goddards. Allí, frena tarde y a saco, girando en el último momento, y corta por el vértice antes de acelerar para alcanzar la meta y empezar con buen pie la siguiente vuelta.



BRANDS HATCH CIRCUITOS BTCC

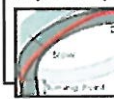
LUGAR: KENT **LONGITUD:** 1.93 KM **VUELTA RÉCORD:** ANTHONY REID; NISSAN PRIMERA; TIME: 0:44.67



PADDOCK [1]



La primera curva a la derecha, la de Paddock Hill, se abre progresivamente hacia el final; tienes que trazar una trayectoria perfecta hacia el vértice y frenar tarde para salir luego acelerando.



DRUIDS BEND [2]



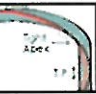
Desplázate despacio hacia la izquierda debajo del puente y frena pronto para el bucle de 180º que te espera en Druids. Gira con suavidad, acelera ligeramente hasta que hayas superado el vértice de la curva y luego dale gas.



GRAHAM HILL [3]



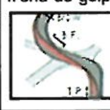
Intenta mantenerte a la derecha para la siguiente curva a la izquierda, la de Graham Hill, y después desplázate hacia la izquierda para cortar. Si es posible, acelera al máximo.



SURTEES [4]



Pisa el acelerador a fondo para cruzar Surtees —sin olvidar que el firme se las trae—y luego frena de golpe cuando llegues a la curva hacia la derecha que te lleva hasta McLaren.



McLAREN [5]



Este tramo inicia el ascenso por la montaña de una forma apacible y te lleva como quien no quiere la cosa hasta la última curva larga (de hecho, son dos curvas separadas). Mantén una velocidad estable y procura que el coche no se te vaya demasiado hacia la izquierda. Pisa el acelerador en cuanto divises la entrada a boxes y conduce en línea recta para encarar la siguiente vuelta en plena forma.





OULTON PARK THE BTCC CIRCUITS

LUGAR: CHESHIRE **LONGITUD:** 2,66 KM. **VUELTA RÉCORD:** ALAIN MENU; RENAULT LAGUNA; TIEMPO: 0:59.61





Por esta pata (de perro) izquierda del circuito no se circula en las carreras TOCA, o

OLD HALL (1)



Ya desde la línea de salida, se trata de una carrera de máxima velocidad hasta esta primera curva a la derecha. Manténte la marcha a tope y cruza a la máxima potencia, cortando por la parte de dentro de la curva (esto significa que tienes que trazar una línea perfecta para cruzarla).



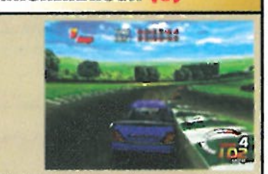
FOSTERS (2)



La siguiente gran curva es la de Cascades. Suelta un poco el gas antes de empezar a girar y frenar bruscamente para la curva cerrada de Fosters, que viene a mano derecha. Es bastante ancha y permite salir de ella sin complicación.



KNICKERBROOK (3)



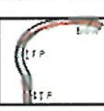
Pasada la curva, ve con cuidado porque en la parte izquierda de la carretera te esperan unos cuantos baches antes de entrar en Knickerbrook a toda leche, en dirección a las bandas sonoras de la parte de dentro.



DRUIDS CORNER (4)



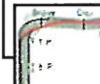
Puente arriba y puente abajo, y luego allí aparece la larga curva a la derecha de Druids. Se puede tomar a máxima velocidad, pero es más seguro soltar un poco el pedal del acelerador y cortar por los dos vértices al cruzar la curva. Después tendrás que frenar pronto y a saco para la curva cerrada, también a mano derecha, de Lodge, donde es la mar de fácil perder el control y empezar a dar trompos, o simplemente estamparse sin más contra las vallas.



LODGE (5)

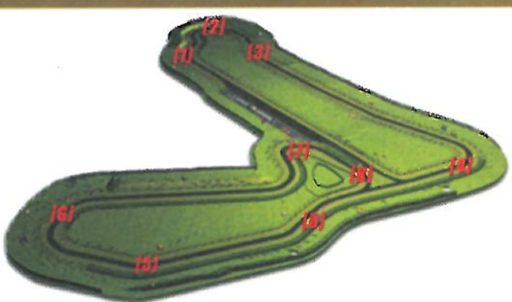


Después de ésta, cébate con el acelerador y pon rumbo a la línea de salida sin más préambulo.



CROFT THE BTCC CIRCUITS

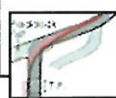
LUGAR: DARLINGTON **LONGITUD:** 3,41 KM. **VUELTA RECORD:** ALAIN MENU; RENAULT LAGUNA; TIEMPO: 1:22.04



CLERVAUX (1)



Esta pista no se deja dominar fácilmente. Manténte a la izquierda en la recta del principio y frena un poco en cuanto te acerques al primer tramo de la maldita curva de 180º de Hawthorn.



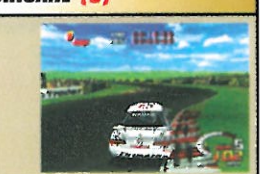
HAWTHORN BEND (2)



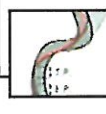
Corta por el vértice derecho antes de ir a por el de la siguiente curva a la izquierda. Frena suavemente otra vez antes de tomar la última parte larga de la curva a mano derecha de una forma suave. Una vez hecho esto, ya puedes darle gas.



CHICANE (3)



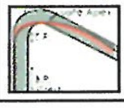
No te molestes en frenar para superar el chicane porque no hace falta, pero ten cuidado con las vallas que te quedan a la izquierda. Son muy indigestas.



JIM CLARK ESSES (4)



Métele gas a fondo hasta la curva de Tower. Luego frena con tiempo —reduce hasta unas 75 mph— para entrar sin tropiezos y, después, sal dándole otra vez al acelerador para afrontar la siguiente recta airosamente. Cruza los Esses cortando ambos vértices y prepárate para el dóble vértice de Sunny, a mano derecha.



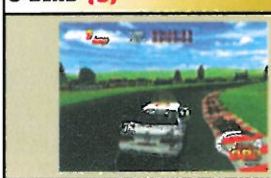
SUNNY (5)



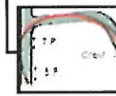
Espera hasta el final para describir una curva abierta, manteniendo el gas hasta llegar al siguiente giro a la izquierda.



S BEND (6)



Curva derecha muy cerrada: frena de golpe y gira pronto. Sal acelerando, desplázate a la derecha y dale otro frenazo brusco para lo que viene a continuación.



HAIRPIN (7)



Tómate el último giro de 180º con calma, aunque no demasiada: te podrían adelantar por el interior. Empieza a girar pronto y no dejes de pisar un poco el acelerador.



TOWER BEND (8)



Esta curva es pronunciada, así que gira cuando ya la tengas encima. Una buena referencia para saber cuándo tienes que enderezar al salir: a la izquierda verás un hueco entre los árboles.

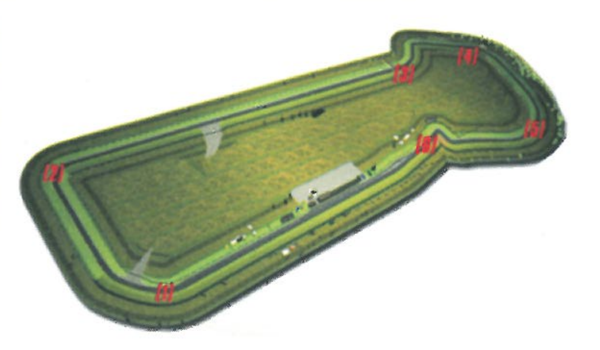






SNETTERTON THE BTCC CIRCUITS

LUGAR: NORFOLK **LONGITUD:** 3,14 KM. **VUELTA RÉCORD:** ALAIN MENU; RENAULT LAGUNA; TIEMPO: 1:09.87



RICHES CORNER [1]



Una vez superada la línea de salida, deslízate hacia la izquierda dejando atrás a Senna y, si te sientes gallito, toma la primera curva que viene a la derecha a máxima velocidad. Eso sí: asegúrate de que no te pegas demasiado al lado derecho de la pista. Si estás algo nervioso, mejor que le des un respiro al acelerador y gires con calma. En todo caso, no te



acerques demasiado al primer vértice; mejor que vayas a por el segundo al salir.

SEAR CORNER [2]

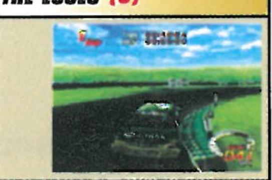


Frena fuerte para superar la curva de Sear, ya que aparece de repente. Gira pronto y corta por el vértice. Procura no abrirte demasiado ni cortar por



la valla de la izquierda.

THE ESSES [3]



Primero dale gas en la primera recta y luego, antes de entrar en la curva a mano izquierda, frena de golpe con antelación. Después sigue reduciendo porque la siguiente "S" se las trae; puedes intentar cortar por lo sano por la hierba e intentar



regresar a la calzada a máxima velocidad).

BOMB HOLE [4]



Sal de la "S" a toda leche y no te pares para cruzar la siguiente



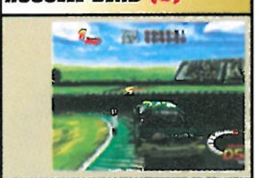
curva facilona a la derecha, que aunque se llama Bomb Hole es bastante mansa.

CORAM CURVE [5]



Aquí hay que girar con suavidad. Si puedes, mantén la velocidad, ya que el tramo lo permite.

RUSSELL BEND [6]



Frena de golpe otra vez para superar el último chicane, que tiene el nombre oficial de Russell Bend. Es importante reducir al principio para poder girar rápido a la derecha y luego a la izquierda. Cuidado con los coches que acostumbran a agolparse aquí. Acelera tan pronto como puedas y deberías poder adelantar a



algún coche antes de cruzar la línea de llegada.

KNOCKHILL THE BTCC CIRCUITS

LUGAR: FIFE **LONGITUD:** 2,09 KM. **VUELTA RÉCORD:** FRANK BIELA; AUDI A4; TIEMPO: 0:53.44





CLARK [4]



Ve con cuidado en este tramo: gira a toda velocidad, pero corta por dentro y utiliza toda la

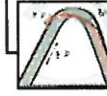


amplitud de la carretera a la hora de salir.

TAYLORS [5]



Pisa a fondo el acelerador en la recta larga y frena a tope justo después de pasar la señal que indica que faltan 100 metros; empieza a girar tarde y dale gas a fondo otra vez para salir. Si has tomado la curva a la perfección, deberías estar en una posición inmejorable para adelantar aún a otros coches

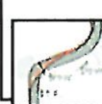


antes de llegar a la línea de llegada.

DUFFUS DIP [1]



Procura mantenerte en el lado izquierdo después de la línea de salida, y déjate llevar antes de la primera curva crucial a mano derecha. Mejor que no intentes cortar mucho por la banda



sonora del interior, ya que podrías salir despedido hacia la izquierda.

McINTYRE [2]



En la curva suave a la izquierda deberías trazar una línea recta para luego encarar bien, y



frenando, el giro a la derecha que se impone en McIntyre.

BUTCHERS/CHICANE [3]



Acelera para cruzar el tramo de Butcher's, manteniendo el coche a la izquierda para superar el chicane, y corta por la banda sonora de la izquierda antes de girar a la derecha. Luego pisa a fondo en la recta corta que viene a continuación.





LIBRO DE RUTA

Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 7.990 pesetas





TRUCOS

Todas las pistas
Selecciona el modo Tournament (torneo) e introduce WONITALL como nombre. Oirás una voz que te llama "tramposo", pero nada, tú a lo tuyo.

Todas las tablas
Selecciona el modo Torneo y escribe OPEN_EM como nombre. Oirás lo mismo que antes.

Modo cabezones
Una vez más el modo Torneo y, esta vez, entra como nombre BIGHEADS. Ahora el tipo de antes dirá "Big head mode" (o sea "Modo cabezones").



El juego de **snowboard** más guapo hasta el momento te llama para la acción. Márcate unas cuantas **bajadas espectaculares** con nuestra guía de **consejos, torneos, piruetas y trucos** para todas las montañas, personajes y tablas que te puedas echar a los pies.

COOL BOA

DESCENSOS

De los seis descensos que hay en los torneos, tres son carreras de velocidad y los otros tres son de habilidad. Ten en cuenta que la tabla que te recomendamos para cada uno de ellos está escogida entre las estándar que te dan al principio; en cuanto estén disponibles las secretas, úsalas.

BOARDER X

Tabla estándar recomendada: Wire
- No pierdas tiempo haciendo piruetas; concéntrate en llegar el primero.
- Pasa entre las banderillas trazando un zig-zag lo más suave posible para evitar los giros bruscos.
- Aprieta L1 y R1 para arrearles a los contrincantes que tengas cerca; practícalo sobre todo al principio para tomar ventaja.
- Si en algún momento te quedas totalmente parado, aprieta X para arrancar rápidamente.

SLOPE STYLE

Tabla estándar recomendada: Supermodel
- Tómate tu tiempo para perpetrar tantas piruetas como puedas (aterrizando de una pieza).
- Está lleno de baches y rampas, o sea que ve a por la cantidad antes que a por la calidad.
- Haz sobretodo combos dobles y volteretas.

Intenta combos triples sólo en las rampas más pronunciadas.
- Descender por la pista marcada (mantén △) da puntos, pero los saltos en las rampas dan más todavía.

HALFPIPE

Tabla estándar recomendada: Concept
- Los combos son la clave para conseguir una buena puntuación, ya que reportan grandes bonus.
- Intenta hacer tantos combos triples (o mayores) como puedas durante el descenso.
- En algunas bajadas puedes darte impulso para realizar combos cuádruples y conseguir bonus suculentos.
- Aprieta □ y una dirección: pondrás la tabla









CONSEJOS

TABLAS A TUTIPLÉN

TOP KIT

Elegir una buena tabla es esencial para triunfar luego en la pista. Aquí están todas; para conseguir las secretas, mírate los trucos.

La elección de la tabla depende básicamente de lo que quieras hacer con ella. Hay tres tipos principales: tablas Freestyle —lentas pero guapas para las piruetas—, tablas Alpine —nacidas para la velocidad—, y tablas Freeride, un intermedio. Algunos modelos (indicados con un asterisco*) sólo están disponibles cuando se ganan ciertos campeonatos o torneos y cuando se baten récords.

Tipo	Tabla	Tipo	Tabla	Tipo	Tabla	Tipo	Tabla	Tipo	Tabla	Tipo	Tabla
FREESTYLE	special	FREESTYLE	concept	FREESTYLE	*brushie	ALPINE	*ultra prime	FREERIDE	supermodel	FREERIDE	*freedom
FREESTYLE	chopper	FREESTYLE	*balance	FREESTYLE	*fl	FREERIDE	charger	FREERIDE	mountain	FREERIDE	*mahaffey
FREESTYLE	punch	FREESTYLE	*custom	ALPINE	wire	FREERIDE	motion	FREERIDE	*element	FREERIDE	*johan
FREESTYLE	canyon	FREESTYLE	*waara	ALPINE	*factory prime	FREERIDE	swatch	FREERIDE	*timeless		

(Cada tabla: Velocidad punta · Respuesta · Estabilidad)

RDERS 3

perpendicular a la pista, con lo que podrás hacer un giro brusco y entrar recto en las rampas.

• Entonces intenta mantener el impulso yendo de un lado a otro para hacer más cabriolas por bajada.
• El Noseslide no puntúa mucho por sí solo, pero es fácil intercalarlo en un combo.
• El combo triple más fácil consiste en hacer dos saltos terrestres y luego un giro de 180°.
• Prueba también el siguiente: voltereta, vuelta de 180° y Noseslide.
• Puedes alargar los terrestres para conseguir puntos extra, pero no lo pruebes en los combos.
• Sin embargo, asegúrate de que terminas bien el movimiento; si no, ¡no te servirá de nada!
• No te molestes en repetir movimientos sueltos, ya que cada vez dan menos puntos.

BIG AIR

Tabla estándar recomendada: Supermodel

• Agáchate enseguida para alcanzar la máxima velocidad, pero ponte en pie cuando te acerques a la rampa final.
• Mantén X para aumentar tu barra de fuerza y suelta el botón justo antes del borde de la rampa.
• En cuanto estés en el aire, empieza inmediatamente a hacer el combo.

• La forma más fácil de marcarse un combo triple es con dos terrestres y una vuelta.
• Prueba también esto: terrestre, vuelta y remata con un Noseslide en el momento de aterrizar.
• Asegúrate de aterrizar bien tras el movimiento; si no, verás en pantalla que te han dado un "fakie".
• A diferencia de lo que ocurría en Halfpipe, aquí sí consigues los mismos puntos al repetir un mismo combo.
• Si hay baches antes de la rampa principal, aprovéchalos para hacer giros.
• Cuando haya varias rampas seguidas conviene guardarse el combo más arriesgado para la última con el fin de no perder el impulso.
• Si ya has hecho un par de intentos decentes, puedes arriesgarlo todo en una tercera ocasión, ya que sólo puntúan los dos mejores.

SLALOM

Tabla estándar recomendada: Wire

• Evita los giros bruscos para no perder velocidad.
• Intenta pasar lo más cerca posible de las banderillas sin tocarlas.
• No pases de las banderillas, ya que las penalizaciones de tiempo no compensan.
• Agáchate en los tramos más rectos para incrementar tu velocidad máxima.

DOWNHILL

Tabla estándar recomendada: Wire

• ¿Sirven para algo los puntos? ¡No! Concéntrate, pues, en llegar el primero.
• Agáchate siempre que puedas para alcanzar la máxima velocidad.
• Para mantener la velocidad, evita hacer muchos giros bruscos.
• Aunque puedes cascar a los contrincantes, es mejor no buscarse problemas.
• Esquiva los árboles, ya que tienen la manía de reducir de forma dramática tu velocidad.
• Si te quedas clavado, aprieta X para recuperar la marcha.



CONSEJOS

PIRUETAS

CHILL OUT

A modo de manual, aquí tienes una lista de los movimientos básicos que puedes perpetrar a lomos de tu tabla de snowboard. Si te salen bien, el nombre del salto en cuestión aparecerá en la pantalla, abajo a la izquierda. Si te elevas en el aire podrás combinar dos o más para conseguir mejores puntuaciones (ver combos en la lista de 'Bonus').

Saltos terrestres:

Stiffy	⇧+X	250+
Tail Grab	⇩+X	50+
Stalefish	⇦+X	75+
Sad Air	⇨+X	75+
Japan Air	⇖+X	150+
Melancholy	⇗+X	100+
Indy	⇗+X	100+
Method	⇘+X	200+

Volteretas:

Frontflip	⇧+O	400
Backflip	⇩+O	400
Misty	⇦+O	250
Rodeo	⇨+O	250

Otros:

Shifty	⇦/⇨+△	200+
Noseslide	⇧/⇩+△	10+
Vuelta		L2/R2 por cada 180º

Bonus:
Combo de 2 movimientos +250
Combo de 3 movimientos +1,000
Combo de 4 movimientos +2,000


No hace falta Viagra para levantarla así.





Descubre cómo en la página 74.

CRASH (3)

El marsupial saltarín vuelve con una tercera aventura. Esta vez, para derrotar al malvado Uka Uka cuenta con la ayuda de su hermana Coco... y de la guía de *PlanetStation*.

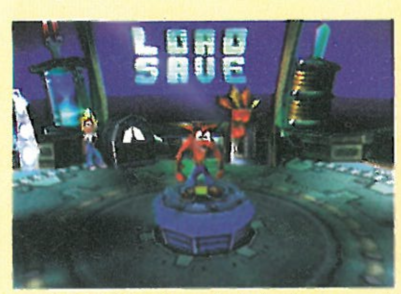
CONSEJOS GENERALES

Antes de embarcarte en tu tercer intento por vencer al malévolo Dr. Cortex para siempre, hay varias cosas importantes que debes saber acerca del juego. Aquí tienes una guía completa de qué es cada cosa en Crash Bandicoot 3.

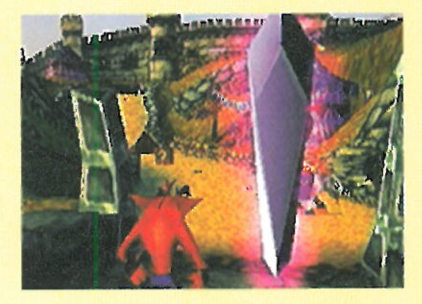
SALA DE TELETRANSPORTE

Es el lugar desde el que actúa Crash. Partiendo de aquí accedes a los cinco mundos diferentes y a los varios niveles que contienen. Cuando empieces la partida sólo tendrás acceso a los cinco primeros niveles, pero al reunir todos los cristales de estos niveles y derrotar al jefe, se te concede el acceso a los cinco siguientes, y así sucesivamente...

Para entrar en un nivel sólo has de ponerte en la baldosa numerada y aparecerán un portal y un recuadro de información que te dice qué tesoros hay disponibles en ese nivel en concreto. Ve hacia el portal para que te teletransporten a él. Puedes recorrer los niveles a los que tienes acceso en cualquier orden, y también puedes volver a la sala de teletransporte en cualquier momento durante un nivel. Sólo tienes que pausar el juego y seleccionar la opción «Warp Room».



Desde la Warp Room (sala de teletransporte) diriges tus operaciones. Si llegas a acumular cinco artefactos, en el centro aparece un cubo que te lleva directo a una sala de teletransporte secreta.



CRISTALES

Casi todos los niveles de Crash 3 contienen un gran cristal rosa. Tu objetivo es hacerte con todos ellos y llevarlos de vuelta a la sala de teletransporte. No están ocultos de ningún modo ni tienes que realizar ninguna tarea especial para conseguirlos: lo único que debes hacer es pasar por encima de ellos durante los niveles y serán tuyos. En total hay 25 cristales para recoger.

JOYAS TRANSPARENTES

En cada nivel hay por lo menos una joya transparente para encontrar. Se consiguen a base de despachurrar cada una de las cajas del nivel (incluyendo las cajas TNT, las frecuentes Nitro y, por supuesto, todas las de los niveles bonus). Si las golpeas todas, habrá una joya transparente esperándote al final del nivel. A veces no podrás machacar todas las cajas sólo con correr por el nivel; en algunos hay segundas entradas secretas que debes cruzar para despejarlos de cajas antes de regresar a la parte 'abierta' del nivel. Así que, si llegas al final del nivel y ves que aún quedan unas cuantas cajas por aplastar, lo más probable es que haya alguna segunda entrada secreta que no has descubierto. Quizá algunos niveles tengan también una segunda joya transparente que hallar, pero éstas se suelen adquirir cruzando la segunda entrada secreta o apartándote del camino estándar. En esta guía indicaremos con precisión las localización exacta de cada una.



JOYAS DE COLOR

También hay cinco joyas de color desperdigadas por el juego. Éstas son más difíciles de encontrar que las transparentes. Al recogerlas, las joyas de color proporcionan plataformas especiales en ciertas partes del juego que llevan a otras joyas transparentes y de color.

NIVELES BONUS

Muchos de los niveles de Crash 3 contienen una plataforma especial marcada con un interrogante ("?"). Si te pones encima de ellas, saldrás disparado a un nivel bonus (o de bonificación) que contiene muchas cajas y fruta extra. Debes aplas-



INFO

PODERES

Cuando Crash derrota a un jefe es premiado con un poder especial que le ayudará en los siguientes niveles. En la guía se explican con detalle, pero aquí tienes un breve resumen:

Supercostalazo
Pulsa × para saltar, y luego ○ Esto le permite a Crash romper cajas especiales reforzadas.

Doble salto

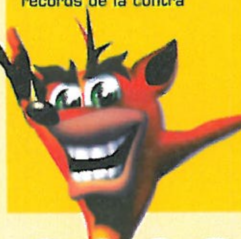


Pulsa × y luego ¡× otra vez! Ahora Crash puede saltar más alto y más lejos.

Tornado de la muerte
Pulsa □ repetidamente De este modo, Crash realiza su tornado durante más tiempo y también es capaz de planear.

Bazuca de fruta
Mantén L2 para activarlo y ○ para disparar Útil para eliminar enemigos desde una distancia prudencial.

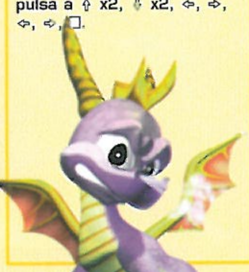
Crash Dash
Mantén el botón R2 Va bien para cobrar velocidad y pulverizar los récords de la contra





TRUCO

Demo de Spyro The Dragon
En la pantalla del titulo, pulsa a ⇧ x2, ⇩ x2, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, □.





INFO **Recuerda: para conseguir joyas hay que destruir todas las cajas.** Algunos niveles tienen dos recorridos; hay que completarlos los dos.

CAJAS

ROMPE Y RASGA

Es importante conocer las cajas en Crash 3 porque hay que aplastarlas todas, y todas hacen cosas distintas. Éste es un resumen completo de los diferentes tipos que puedes hallar a lo largo del juego:

Caja normal
La típica caja estándar sin más, en la que puedes rebotar, deslizarte o a la que pue-



des atacar en tornado. Serás premiado con una fruta por cada una aplastada.

Caja '?'
Puede contener todo tipo de cosas, pero suele ser un montón de fruta para ayudarte a llegar a una vida extra. Destrúyelas igual que las cajas normales.

Caja de fruta
En estas cajas tienes que saltar cinco veces para obtener toda la fruta que contienen. Puedes atacarlas en tornado, pero no conseguirás ninguno de los premios frutales.

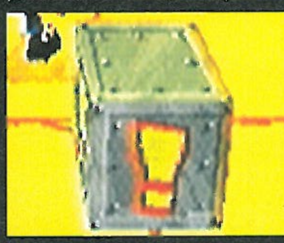
Caja cambiante
Son un poco como una máquina tragaperras. Tienen en el costado unas imágenes que te muestran qué hay dentro y que cambian rápidamente, así que debes romperlas con rapidez cuando veas lo que quieres. Si pasas de ellas durante demasiado rato se convierten en acero y resulta imposible romperlas, o sea que date prisa, ¿vale?



Caja elástica
Actúan como trampolines y te impulsarán por los aires si saltas sobre ellas. Una vez que hayan cumplido su misión puedes reventarlas efectuando un Supercostalazo (el poder que conseguirás tras derrotar al primer jefe). Eso sí, pasa de golpear las cajas elásticas de acero.



Caja interruptor
Al golpear una de estas cajas harás que pasen cosas en el nivel, como que se



activen plataformas móviles, que se rellenen bloques de malla de alambre o, si se trata de una caja interruptor verde, que detonen todas las cajas Nitro del nivel.

Caja Aku Aku
Si machacas esta caja se te premia con una máscara Aku Aku que te protegerá contra un impacto enemigo. Si recoges una segunda máscara teniendo ya una, estarás protegido contra dos impactos enemigos. Y, si consigues una tercera, te volverás invencible durante cierto tiempo y podrás lanzarte contra lo que sea.

Caja Crash
Cargándote estas cajas obtendrás una vida extra. Simple y llanamente.



Caja 'C'
Al reventar esta caja se activa un punto de control. Esto significa que si pierdes una vida en el nivel, empezarás de nuevo de forma automática desde ese punto.

Caja 'TNT'
Tienes que romperlas para conseguir las joyas transparentes, pero se han de detonar saltando sobre ellas (no atacándolas en tornado). Con esto se iniciará un temporizador de tres segundos que te dará tiempo más que suficiente para alejarte de un brinco antes de que explote.

Caja 'Nitro'
Son muy volátiles y deben evitarse a toda costa. También se tienen que detonar par conseguir las joyas transparentes, ¡pero para eso están las cajas interruptor verdes!



tar todas las cajas de esta zona si quieres conseguir la joya transparente perfecta. En los niveles bonus no pierdes ninguna vida, así que si mueres aparecerás junto a la plataforma "?" para intentarlo otra vez. Cada zona de bonificación sólo se puede completar una vez por visita al nivel en el que está.

CONTRARELOJ Y ARTEFACTOS DE RELIQUIA

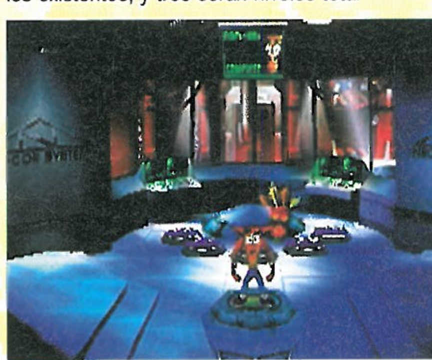
Cuando obtienes los cristales de cada nivel te invitan a visitar de nuevo los niveles y competir contrarreloj en el modo "Time Trial". El recuadro de información que aparece cuando te pones sobre la baldosa del nivel te muestra el tiempo que debes superar. Si te metes en el nivel verás un gran icono de reloj cerca de la salida; si corres hacia él verás un cronómetro y tendrás que llegar al final del nivel lo antes posible. Para echarte una mano, ciertas cajas se convertirán en 'cajas del tiempo' y mostrarán un dígito (un "1", un "2" o un "3"). Si las golpeas, el reloj se detendrá durante esa cantidad de segundos (1, 2 o 3). Si mueres mientras compites en una contrarreloj deberás volver justo al principio, así que procura recoger en tu camino las máscaras Aku Aku para gozar de protección extra.

Los artefactos se consiguen logrando buenos tiempos. Los de zafiro son los más fáciles de obtener; al recogerlos aparece una segunda meta en forma de artefacto de oro. Estos últimos son mucho más difíciles de conseguir y, en muchos niveles, requieren el poder Crash Dash. Cuando completas el juego con el "final feliz" es el momento de las reliquias de platino. Son extremadamente difíciles de conseguir, o sea que, si te haces con todas, te podrás autocoronar 'Rey del Crash 3'.

Todos tus tiempos se guardarán en la tarjeta de memoria para que puedas consultarlos en el futuro.

SALA DE TELETRANSPORTE SECRETA

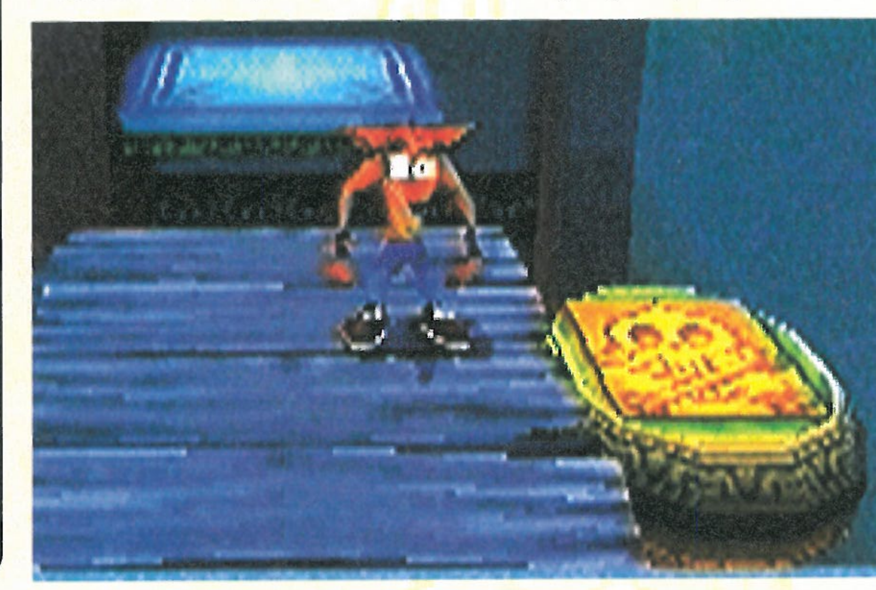
Al obtener cinco artefactos en las pruebas contrarreloj aparece un cubo especial en el centro de la sala de teletransporte. Si te pones en él te mandará a una sala de teletransporte secreta que contiene cinco niveles extra; dos serán segundas entradas secretas a dos de los niveles existentes, y tres serán niveles total-



mente nuevos. Al ponerte en las baldosas de nivel te dirán exactamente cuántos artefactos necesitas para entrar en ellos.

CAMINOS DUROS

¡Algunos de los niveles de Crash 3 contienen caminos difíciles que se desvían del camino principal. Estos caminos suelen llevar a joyas de color o a segundas joyas transparentes, por lo que tendrás que probarlos en algún momento si pretendes completar todo el juego. Si lo logras saldrá una plataforma especial, que se mostrará como un armazón si pierdes una vida. Salta encima de ella para que te envíe al camino difícil y luego ve a por la gloria.





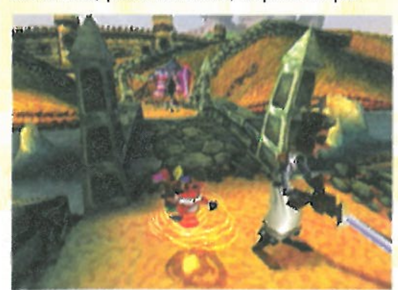
NIVEL 1: TOAD VILLAGE

TESOROS> 1 cristal/1 joya transparente/42 cajas

TIME TRIALS> 1:03:00 - Artefacto zafiro/0:57:50 - Artefacto de oro
0:44:03 - Artefacto de platino

El primer nivel sirve de suave introducción para que te familiarices con la enorme aventura que te aguarda y es una oportunidad ideal para ensayar el repertorio de movimientos de Crash.

Los primeros adversarios no suponen una gran amenaza, así que avanza despacio y asegúrate de romper todas y cada una de las cajas con que te topas. Pronto llegarás a unas cajas elásticas, así que practica el salto entre ellas para adquirir toda la fruta. Usa tu ataque en tornado con las relativamente inofensivas cabras (¡no! ¡no intentes montar en ellas!). Hay una caja Aku Aku al poco de empezar el nivel que te proporciona protección para un impacto, con lo cual los enemigos no podrán matarte a la primera. Vergüenza debería darte si te tocan en este nivel, pero ¡hay accidentes que no se pueden prever! El cristal se encuentra a mitad del nivel, así que no olvides pasar sobre él. Hay un par de espadachines situados por ahí cerca; para matarlos, espera a que levanten las espadas del suelo y den con ellas un giro completo: cuando las vuelvan a poner en el suelo puedes atacarlos en tornado sin peligro. A continuación está el nivel de *bonus* (una enorme plataforma con un signo "?"). Salta encima de ella y te enviarán a un lugar secreto repleto de cajas ocultas y fruta de bonificación. Al pie de la pantalla se indicará cuántas cajas has de encontrar en esta zona, así que asegúrate de tenerlas todas antes de salir.



Cuando llegues al final del nivel principal verás una caja translúcida con un número que te dice cuántas cajas te dejaste en el nivel, o bien desaparecerá y se convertirá en una joya transparente ante tus ojos. Si es así, buen trabajo; si no, tendrás que esforzarte un poco más en encontrar todas esas cajas.

Si has conseguido despachurrar todas las cajas, la joya transparente aparecerá a la derecha de la salida.

NIVEL 2: UNDER PRESSURE

TESOROS> 1 cristal/1 joya transparente/92 cajas



TIME TRIALS> 1:46:00 - Artefacto de zafiro/1:17:90 - Artefacto de oro
1:10:50 - Artefacto de platino



Armado con el ski-sub, Crash puede meterse por todas partes y disparar misiles contra los enemigos.

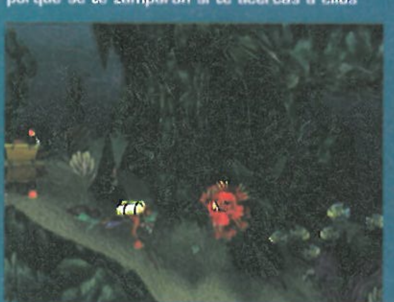
Yuhuuu! Una nueva actividad para Crash Bandicoot: ¡submarinismo! Como es de imaginar, este acuoso nivel presenta todo un nuevo sistema de física para simular la lentitud al nadar por cuevas y arrecifes submarinos. Pero no te preocupes por la posibilidad de que el menda se quede sin aire: su bombona de oxígeno está llena de gas vital.

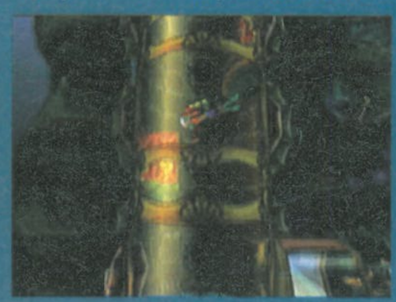
Tómate unos instantes para acostumbrarte a los controles de debajo del agua: con el botón X pegará un acelerón al mover las aletas, y sigues pudiendo usar el ataque en tornado para matar a los submarinos más inofensivos.

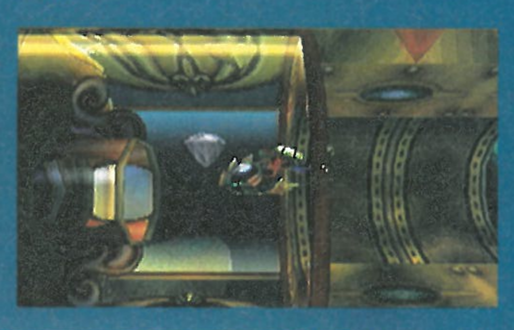
Los peces pequeños no suponen ninguna amenaza, pero estáte al loro con los tiburones porque se te zamparán si te acercas a ellos demasiado (con un ataque en tornado puedes dar cuenta de ellos). Otros peligros que debes tener en cuenta son las minas y los peces globo, que hacen que Crash se hinche al tocarlos (un consejo: mátalos mientras son pequeños y no cuando están inflados). Las minas están unidas a cadenas y no puedes atacarlas en tornado. Además siguen tus movimientos, así que evítalas a toda costa.

Los primeros peligros reales son los grandes discos rotatorios electrificados. Rodéalos nadando con cuidado (si quieres recortar segundos en la contrarreloj puedes escurrirte por las rampas antes de que estrechen el hueco, pero tienes que ir rápido). Cuando bajes por el tubo de debajo ten cuidado con las anguilas que atacan de pronto desde las cuevas. Poco después llegarás al jet-sub. Es un aparato muy útil porque dispara torpedos que despejarán tu camino de cualquier enemigo, así como del coral que pueda ocultar cajas secretas. También actúa como escudo para protegerte de un impacto enemigo: si recibes uno pierdes el jet-sub, pero de todos modos lo pierdes no mucho después, al acercarte al siguiente tubo estrecho. No te preocupes: poco después conseguirás otro jet-sub. El contenido del resto del nivel ya te lo has encontrado antes, así que apresúrate a la salida y no te olvides de romper todas las cajas durante el trayecto.

Para acceder a algunas cajas hay que tener el ski-sub, o sea que tómate tu tiempo para encontrarlas todas.









NIVEL 3: ORIENT EXPRESS



TESOROS> 1 Cristal/1 Joya transparentes/51 Cajas



TIME TRIALS>
0:41:00 - Artefacto de zafiro
0:27:80 - Artefacto de oro
0:18:10 - Artefacto de platino



Mira Crash, ésta es tu hermana Coco. En este nivel la controlarás por primera vez en el juego ¡y no veas el viajecito que te espera!

Pero Coco no está sola: tienes al tigre Pura para ayudarte y tendrás que saltar sobre él y cabalgarlo por el nivel como alma que lleva el diablo, así que... ¡sujétate bien! Al montar a Pura puedes controlar sus movimientos conduciéndolo a izquierda y derecha, haciéndole saltar e incluso metiéndole un poco de prisa en su carrera. Tendrás que ser muy rápido para aplastar todas las cajas, ya que hacen falta unos movimientos veloces en zigzag y saltos a granel. La forma más segura de completar el nivel es seguir los caminos de fruta, pero de vez en cuando deberás despegarte e ir a por cajas de difícil acceso que se salen del camino estándar.

También hay muchos peligros, incluyendo soldados, portadores de agua, dragones y barriles; a todos puedes esquivarlos con facilidad, siempre que los veas a tiempo. Los dragones, por ejemplo, siguen dos pautas: o pasan volando alto, o lo hacen bajo; con los altos sólo has de correr por debajo, y a los que vuelan bajo hay que saltarlos.

Cuando vayas a por las cajas asegúrate de buscar las de control, que graban todas las que has roto hasta el momento. En los tres puntos de control del nivel verás a unos hombrecillos que salen de unas trampillas. Si pasas por encima de ellas te mandarán a un nivel superior, donde a veces se pueden hallar más cajas. En las trampillas, el orden correcto es el siguiente: sortear la primera, pasar sobre la segunda y prescindir de la tercera; así no te perderás ni una caja.

Cuando compites por los artefactos en el modo Time Trial debes aguantar el botón □ para poder correr con Pura. Las cosas se desmadran un montón cuando vas botando a este ritmo, así que ¡ándate con ojo!



NIVEL 4: BONE YARD

TESOROS> 1 cristal/2 joyas transparentes/66 cajas



TIME TRIALS>
1:45:00 - Artefacto de zafiro/1:40:20 - Artefacto de oro
1:21:00 - Artefacto de platino

Cualquiera que haya jugado a Crash Bandicoot 2 recordará esos agotadores niveles en los que te perseguía un oso gigante y tenías que correr hacia la pantalla evitando cualquier escollo adicional que surgiera en el camino. Eran difíciles, pero ¡ni la mitad que esta ricura! Este nivel empieza de forma similar, sólo que esta vez hay un enorme triceratops que te persigue implacable por todo el nivel. Entre las cosas a evitar hay mini volcanes, fosos de lava y salientes que saltar. También hay pterodáctilos que esquivar y malas hierbas a las que puedes saltar o pasar en tornado.

Al llegar al segundo punto de control el formato del nivel cambiará y te meterás en una breve sección de scroll (desplazamiento continuo) lateral. Recoge la máscara Aku Aku, detona las cajas TNT y sigue adelante. Ahora el nivel pasa a tener un scroll vertical.

Poco después de cambiar la perspectiva observarás el armazón rojo de una joya. Ahora no te preocupes por esto, pero cuando adquieras más adelante la joya roja, no olvides revisitar este nivel y podrás usar esta plataforma de la joya roja como medio para llegar a la segunda joya transparente que hay en el nivel. Por ahora, empero, dedícate a romper todas las cajas para obtener la primera joya transparente y, ya de paso, toma el cristal. Mientras avanzas por el turbio fango estáte atento a los enemigos que se deslizan hasta ti asomando sólo la cabeza. Cuando estén cerca saldrán de golpe, así que usa tu



ataque en tornado para vencerlos.

Hay un nivel de bonificación en la siguiente sección, así que asegúrate de chafar todas las cajas. Una vez en el nivel bonus, cuando llegues a unas que tienen una caja con una flecha rebotando encima, deslízate contra ellas para eliminar el primer par y da luego un salto en cuclillas para ponerte encima de la caja de la flecha: esto te dará energía suficiente para permitirte llegar a las dos cajas de arriba de la pila.

De vuelta al mundo real te toparás con otro cambio de perspectiva y algunas cajas que se han de activar mediante la caja interruptor. Luego toca la última persecución del dinosaurio antes del final del nivel. Mientras zumbas hacia la llegada, asegúrate de activar el interruptor nitro para destruir toda las cajas Nitro del nivel y conseguir así la joya transparente por haber roto todas las cajas.

NIVEL 5: MAKIN' WAVES



TESOROS> 1 cristal/1 joya transparente/37 cajas



TIME TRIALS>
1:08:00 - Artefacto de zafiro
0:58:20 - Artefacto de oro
0:53:23 - Artefacto de platino

Éste es el segundo nivel en el que asumes el papel de Coco Bandicoot, y esta vez irás a toda pastilla en su veloz jet-ski por un fantástico mundo acuático 3D. Los controles son sencillos: ¡pisa el acelerador!

La flecha en la parte superior de la pantalla te indica la dirección correcta, así que fíjate adónde apunta y cárgate todas las cajas del camino. La ruta también está señalada por varias boyas (amarilla a la derecha y roja a la izquierda), de modo que es difícil perderse. Lo divertido viene en los saltos.

En ciertos momentos, el camino se llenará de rampas sobre las que puedes deslizarte y que permiten a Coco romper las cajas que flotan en el aire. Si te las pasas de largo sólo has de dar media vuelta y probar de nuevo. Cuando planees por el aire



tras empezar un salto puedes pulsar atrás en la cruceta para efectuar un giro en pleno vuelo; si aprietas adelante te sumergirás en el agua y te hundirás un poco: esto te permitirá hacerte con las vidas extra que hay por debajo de la superficie del agua.

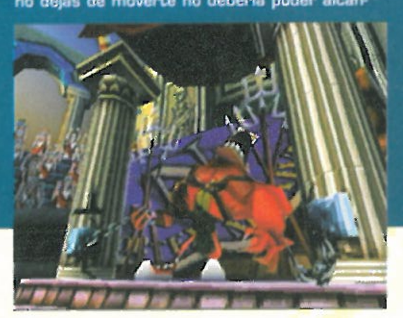
Los únicos obstáculos que hay que sortear en este nivel son minas flotantes (que explotan al contacto), bolas de cañón (que disparan desde barcos pirata inmóviles) y unos desagradables piratas a bordo de unas barcas que se dedican a golpearte con sus remos.

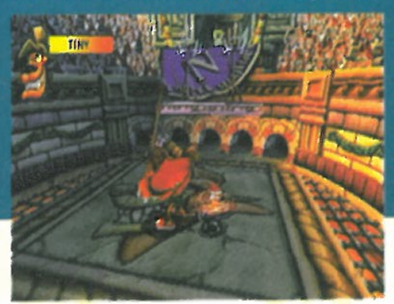
JEFE 1: TINY TIGER

El primer jefe que te encuentras en el juego es este tío, que resulta ser un juguetito del Dr. Neo Cortex (una especie de gladiador estrella, por así decirlo).

Pues bien, el tipo en cuestión empieza a atacarte saltando desde su plataforma y botando por la pantalla de forma aleatoria. Si no dejas de moverte no debería poder alcanzarte. En un momento dado clava su tridente en el suelo y se queda temporalmente inmovilizado mientras intenta extraerlo. Aprovecha la oportunidad para atacarle en tornado mientras está indefenso, mermándole así en un tercio su barra de energía.

Tras alcanzarle una vez saltará de vuelta a su plataforma y azuzará a una manada de leones contra ti. Quédate al fondo de la pantalla







NIVEL 6: GEE WIZ

TESOROS> 1 cristal
1 joya transparente
100 cajas

TIME TRIALS>

1:35:00 - Artefacto de zafiro
1:22:70 - Artefacto de oro
1:05:90 - Artefacto de platino

Al empezar el nivel ten cuidado con las ranas: si te atrapan te besarán y te convertirás en un príncipe hippy... (muy bonito, sí, pero no interesa).

Al poco de iniciar el nivel podrás usar tu nuevo movimiento de supercostalazo por primera vez para hacer añicos una pila de cajas reforzadas. También conocerás a los molestos magos. Estos tipos te disparan bolas de fuego que puedes sal-



tar o llevarte por delante en tornado; la cuestión es no tener contacto con ellas, porque si lo haces te transformarás en rana.

El nivel bonus es algo más complicado que en anteriores ocasiones. En un momento dado llegas a una caja interruptor: de entrada ignórala, ya que primero tienes que saltar y aplastar la caja solitaria que flota en el espacio; luego dale al interruptor para revelar la gran fila de cajas de acero que hay encima.

El resto del nivel principal es muy sencillo. Hay unos cuantos espadachines a los que evitar o matar, y justo al final hay un interruptor Nitro que debes activar si pretendes conseguir la joya transparente.

y usa una combinación de saltos y ataques en tornado para esquivarlos y pelarlos. Cuando ya no estén los leones, Tiny Tiger saltará otra vez de su plataforma e intentará atacarte como antes, así que repite el mismo proceso dos veces más para acabar con él del todo (pero ten cuidado porque la segunda y la tercera vez soltará más leones).



NIVEL 7: HANG 'EM HIGH

TESOROS> 1 cristal/1 Joya transparente/1 Joya amarilla/96 cajas

TIME TRIALS> 1:24:00 - Artefacto de zafiro/0:52:63 - Artefacto de oro
0:43:80 - Artefacto de platino

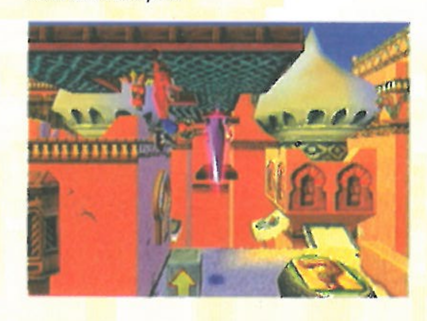
Este nivel empieza con Crash saltando sobre una serie de toldos. Una vez arriba del todo verás un feroz espadachín. Ni se te ocurra acercarte a él mientras blande su espada hacia ti: espera a que se vuelva y empiece a marcharse antes de atacarle en tornado o empotrarte contra él. A continuación hay un mago sobre una alfombra mágica que es fácil de matar.

Cuando lo hayas derrotado usa la caja elástica para subir al nivel más alto y luego salta para agarrarte a la barandilla superior. Úsala para balancearte como un mono hacia las plataformas lejanas, pero ten cuidado con el escorpión. La mejor manera de matarlo es aproximarse poco a poco y atacar en tornado cuando esté cerca.

Cuando llegues al campesino del jarro deslízate contra él sin más para apartarlo de tu camino y luego bota sobre los dos toldos de más allá para saltar al otro lado; pero estáte alerta, ya que hay una caja oculta ahí arriba para la que deberás botar alto en el segundo toldo.

En breve llegarás a otra barandilla alta de la que deberás colgarte. Es mucho más larga que la primera y tiene más enemigos con los que habérselas. En un momento dado tendrás que soltarte a fin de llegar a la fase de bonificación. Este tramo es bastante difícil de dominar. Para empezar, deberás saltar hacia arriba para obtener las cajas altas. La forma más eficaz de alcanzarlas es usar la caja baja a modo de trampolín para cobrar altura suficiente y caer encima de la segunda caja más baja; entonces sólo has de subir saltando por ellas como si fueran escalones. Hacia el final de la fase de bonus verás el armazón de una caja que has de rellenar. Anda un poco hacia delante y verás una caja cambiante que alterna entre una caja TNT y una normal: debes darle cuando sea una caja TNT a fin de accionar la caja interruptor de debajo. Hecho esto, aparecerá una caja elástica donde había el armazón que podrás usar para llegar a las más altas.

De vuelta en el nivel principal, usa la caja elástica para sujetarte a la barandilla y sigue balanceándote hasta el final. Hay más toldos sobre los que saltar antes de llegar a una caja Nitro con dos cajas normales debajo. Elimínalas resbalando hacia ellas. Los siguientes toldos tienen otra caja oculta encima de ellos, pero el resto del nivel está *chupao*.





NIVEL 8: HOG RIDE

TESOROS> 1 cristal/1 joyas transparentes/13 cajas

TIME TRIALS> 0:45:00 - Artefacto de zafiro/0:41:43 - Artefacto de oro
0:35:03 - Artefacto de platino

Prepárate a echar una carrera a los paletos en este divertidísimo nivel de motos. La idea es competir con los colegas hasta la línea de meta y conseguir el primer puesto. Si llegas el primero te harás con el cristal. Sin embargo, estás en cierta desventaja, ya que todos ellos tienen coche y te pueden echar de la carretera; para compensarlo, tu moto es ligeramente más rápida que sus vehículos.

Nosotros este nivel lo completamos dos veces de formas distintas: la primera vez nos dedicamos a alcanzar todas las cajas a un ritmo relativamente lento, aprendiéndonos así los giros y curvas de la carretera. La segunda, nos concentramos en llegar los primeros. Para superar a los demás hay que aprenderse algunos consejillos. El primero es que conviene conseguir una salida fulgurante a base de acelerar en cuanto las luces se pongan verdes; el segundo es soltar el acelerador al abordar giros cerrados, y el tercero consiste en obtener una buena línea de conducción manteniéndote lejos de los coches y pegándote al lado de la carretera cuando te acercas a las curvas.

En ciertos momentos verás en la carretera unas flechas que aumentan la velocidad. Al pasar por encima de ellas levantarás rueda e irás a todo trapo. Aprendiéndote el trazado de la carretera y girando con mucha antelación en las curvas puedes mantener esta velocidad adicional durante bastante rato, así que aprovéchala al máximo. Ándate con cuidado con los coches patrulla que bloquean el paso en ciertos sitios y usa las rampas para obtener cajas y saltar los huecos de la carretera.

PODERÍO

SUPER PODER 1

Tras vencer a Tiny Tiger conseguirás el primero de cinco poderes especiales que te ayudarán en ciertas partes de la aventura. En este momento consigues el Supercostalazo (Super Charge Body Slam), que puedes usar para romper cajas reforzadas y sacudir el suelo en general.

Supercostalazo (Super Charge Body Slam)
Pulsa × para saltar y, en el aire, aprieta ○.



GEMA

JOYA AMARILLA

Para conseguir la joya amarilla de este nivel debes superar todas las pruebas contrarreloj de este grupo de niveles (con lo cual poseerás diez artefactos en total), e ir después al mundo del teletransporte secreto para lograr acceder a nueva entrada a Hang'em high. Eso sí: recomendamos esperar a conseguir el poder del salto doble antes de intentarlo, ya que dentro hay un montón de cajas Nitro que, sin él, cuesta horrores sortear.

SECRETO

SALA DE TELETRANSPORTE SECRETA

Si eliges ganar los cinco primeros artefactos a base de competir en las pruebas contrarreloj te concederán el acceso a una sala de teletransporte secreta. Para llegar a ella, vuelve al centro de la sala de teletransporte principal y verás un cubo central que sale del suelo. Ponte encima de él para ir a parar a una sala secreta que contiene cinco nuevos niveles. Si posees los cinco primeros artefactos conseguirás el acceso al nivel 26 (Ski Crazed), que contiene otra joya transparente y otro artefacto. Cuantos más artefactos recojas al completar los Time Trials, en más niveles de este extraño y nuevo mundo podrás entrar.

NIVEL 9: TOMB TIME

TESOROS> 1 cristal/2 joya transparente/95 cajas

TIME TRIALS>
1:42:00 - Artefacto de zafiro
1:10:00 - Artefacto de oro
0:53:90 - Artefacto de platino

No es un nivel especialmente difícil, pero te puede crear algunos problemillas si no eres lo bastante cauto. Entre los primeros peligros hay cobras y lagartos gigantes que saltan de los fosos. Estáte al loro de los interruptores del suelo que abren las grandes puertas de piedra y en breve llegarás a las baldosas mortales. Éstas forman un puente y se han de abordar con cuidado. No pasa nada por ir sobre las verdes, pero las rojas te precipitarán a una muerte segura: puedes andar sobre ellas, ¡pero salta enseguida!

Luego llegarás al nivel bonus, donde has de detonar una serie de cajas TNT antes de llegar a una pila de cajas con una TNT cerca de la parte superior. Deslízate contra la caja del fondo para activar la caja TNT, luego salta a lo alto de la pila y, después, de nuevo a las cajas de acero. Por último, déjate caer y acaba el nivel.

Cuando vuelvas al camino principal pronto te encontrarás con una serie de monos metidos en jarras que te tiran piedras. Lánzate en tornado contra ellos para cargarte los jarros y te quedarás con un solo mico muerto de miedo. Dale una buena zurra saltando sobre él para conseguir más fruta.

Luego vienen los temibles bloques que caen. Calcula bien cuándo correr para hacer que uno caiga justo antes de llegar al final; salta entonces sobre él y elimina al puerco rencoroso que suelta los bloques con una palanca. Ten cuidado con los rayos de luz de delante, que activan dardos venenosos. Si tocas uno, salta enseguida para evitar los dardos que salen de la pared de la izquierda.

Poco después llegas a una bifurcación. No te molestes aún en ir por la izquierda: ve por la derecha hasta el final del nivel, enfrentándote a peligros que ya conoces.

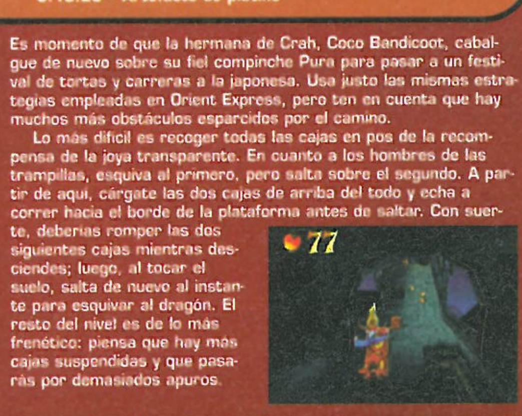


JEFE 2: DINGODILE

Menudo bicharraco el tipo este! Es una mezcla entre dingo y cocodrilo, y además posee un peligroso cañón láser que te puede ocasionar graves daños. El nivel empieza cuando ataca a un pingüino, pero este pequeñín se rinde demasiado rápido para el gusto de Dingodile, de modo que cuando entras tú en escena, él percibe el desafío y enseguida te dedica su atención.

Está protegido por tres hileras de cristales, así que no intentes atacarle aún. Disparará unas ráfagas cortas de láser al aire que caerán en la zona de alrededor. Puedes ver dónde van a caer por las sombras en la nieve, así que esquívalas. Entonces se pondrá a disparar a través de los cristales, o sea que no dejes de moverte y sal de en medio si parece que apunta hacia ti. Él irá disparando, así que cuando creas que ha despejado suficiente espacio en los cristales para poder pasar tú, métete ahí, atácale en tornado y... ¡huye con rapidez!

La mochila de Dingodile explotará después de tu ataque y volará los cristales restantes, que serán reemplazados por otro grupo. El proceso para matarlo ahora es igual que antes, pero la segunda ráfaga de fuego aéreo consta de dos rotaciones completas del área, y la tercera, en un turno de tiros dobles. Esquívalo todo y matarlo no te resultará difícil.



Dingodile empieza el nivel atacando a un pingüino. ¡Vaya tío mala sombra!



En cuanto se abra un espacio entre los cristales, lánzate en tornado contra él.

GEMA

ENTRADA DE LA JOYA PÚPURA

Durante el nivel Tomb Time observarás una bifurcación. Si vas por la izquierda llegarás a una pared que tiene una imagen de la joya púrpura. Por desgracia, te hará falta dicha joya para conseguir las dos transparentes de este nivel.

Cuando tengas la joya púrpura (sita en el nivel 13, High Time), vuelve a este nivel y la pared se abrirá, revelando un nuevo camino con más cajas y la segunda joya transparente al final. Una vez completado este camino volverás a aparecer en el final del camino original, casi al final del nivel, por lo que deberás regresar adonde se bifurcó el camino, recogiendo de paso todas las cajas para obtener la primera joya transparente (cosa que sucederá cuando completes el nivel entero, claro). ¡Complicadillo, eh!



NIVEL 10: MIDNIGHT RUN

TESORO> 1 cristal/1 joya transparente/35 cajas

TIME TRIALS>
0:53:00 - Artefacto de zafiro /0:38:20 - Artefacto de oro
0:18:20 - Artefacto de platino





Es momento de que la hermana de Crah, Coco Bandicoot, cabalgue de nuevo sobre su fiel compinche Pura para pasar a un festival de tortas y carreras a la japonesa. Usa justo las mismas estrategias empleadas en Orient Express, pero ten en cuenta que hay muchos más obstáculos esparcidos por el camino.

Lo más difícil es recoger todas las cajas en pos de la recompensa de la joya transparente. En cuanto a los hombres de las trampillas, esquiva al primero, pero salta sobre el segundo. A partir de aquí, cárgate las dos cajas de arriba del todo y echa a correr hacia el borde de la plataforma antes de saltar. Con suerte, deberías romper las dos siguientes cajas mientras desciendes; luego, al tocar el suelo, salta de nuevo al instante para esquivar al dragón. El resto del nivel es de lo más frenético: piensa que hay más cajas suspendidas y que pasarás por demasiados apuros.







PODERÍO

SUPER PODER 2

Cuando venzas a Dingodile obtendrás el segundo de los cinco poderes especiales de Crash. Se trata del salto doble, un movimiento que resulta muy práctico para salvar huecos más anchos y llegar a sitios más altos en los nuevos niveles (y en los 'viejos', por supuesto).

Doble salto
Pulsa el botón × una vez para saltar y, en el momento álgido, aprieta × otra vez.

DOUBLE JUMP

TO JUMP TWICE AS HIGH PRESS BUTTON TO JUMP, AND THEN PRESS BUTTON AGAIN AT THE TOP OF THE JUMP

PRESS BUTTON TO CONTINUE

SECRETO

SALA DE TELETRANSPORTE SECRETA

Cuando hayas completado los Time Trials de los siguientes cinco niveles de este mundo tendrás suficientes artefactos de reliquias para volver a la sala de teletransporte secreta y acceder a la entrada oculta que lleva al nivel Hang'em high. A partir de ahora podrás usar tu nuevo poder de salto doble para conseguir la joya amarilla.



NIVEL 11: DINO MIGHT!

TESOROS> 1 cristal/2 joyas transparentes/112 cajas

TIME TRIALS> 1:34:00 - Artefacto de zafiro/1:21:00 - Artefacto de oro
1:03:00 - Artefacto de platino

Apenas empezado el nivel puedes probar tu nuevo poder de salto doble para echarle el guante a la caja de la vida extra que hay encima del pilar de acero. A continuación sale un nuevo enemigo en forma de roedor giratorio; aguarda a que deje de girar y liquídalo.

Si recogiste la joya amarilla de la entrada secreta de Hang'em high, aparecerá en este nivel como una plataforma nueva. Si la tienes y eliges subirte a ella irás a parar a la ruta difícil del nivel, en la cual podrás obtener la segunda joya transparente. Si no, ve por el nivel normal y vuelve a ella más tarde (si finalmente vas a la plataforma de la joya amarilla, tendrás que retroceder por el nivel y recoger las cajas después de que te deje de vuelta en el nivel principal).

Avanza saltando los fosos de lava y matando a los roedores giratorios y, al final, llegarás a un huevo de aspecto curioso. Ábrelo de un golpe y dentro habrá un dinosaurio amigable con el que podrás darte una vuelta. El tío es rápido y puede saltar muy alto. También actúa como escudo para protegerte de un impacto enemigo. Pero si le dan a él, lo perderás. Si esto ocurre tampoco te apures demasiado, ya que de todas formas lo perderías en cuanto la perspectiva cambia a scroll lateral.

Dale al interruptor alto para rellenar las cajas de acero y úsalas luego de puente para llegar a la caja solitaria. Luego avanza hacia el nivel de bonificación. Éste es fácil porque lo único que has de hacer es usar tu spercostalazo para abrir a golpes las cajas reforzadas. Para las que están sobre el vacío, tan sólo ponte junto al borde y efectúa un supercostalazo sobre el suelo que hay cerca de ellas: con esto debería bastar.

El nivel principal termina con otra persecución de un dinosaurio, o sea que usa las mismas tácticas de antes para pasarlo. La única parte complicada es cuando hay que dar un salto doble para aplastar una caja elevada, pero el resto es fácil.



Te encontrarás el cristal a medio camino.



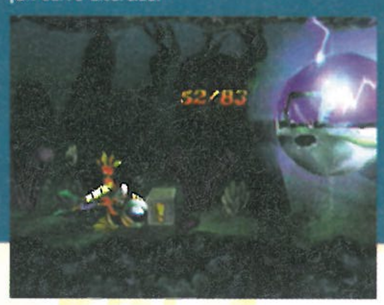
NIVEL 12: DEEP TROUBLE

TESOROS> 1 cristal/1 joya transparente/1 joya roja/88 cajas

TIME TRIALS> 1:47:00 - Artefacto de zafiro /1:23:48 - Artefacto de oro
1:18:33 - Artefacto de platino

De nuevo en las profundidades enfangadas, sólo que esta vez Crash empieza con un jet-sub a su lado. Esto le facilita mucho las cosas en la primera parte del nivel: limítate a disparar a diestro y siniestro con tus torpedos. Supera el disco electrificado como hiciste antes y ten cuidado con la mina y las anguilas al bajar por el abismo.

El siguiente obstáculo son las hélices rotoras que crean unos mini remolinos. Si nadas por ellos te sorberán y perderás una vida. Baja por el tubo enorme, evitando al pez globo. Pasa el siguiente grupo de rotores y al final verás una construcción de bloques de acero y cajas TNT con un armazón de caja encima. Ignóralo por ahora y sube nadando por el pasadizo estrecho. Luego, una vez arriba, hazte con el jet-sub y úsalo para despejar el camino de obstáculos (salvo los rotores, de eso no te puedes librar, ¡y mira que lo intentamos!). Cuando llegues al final del nivel, verás una caja interruptor: dale y desanda tus pasos por el camino que acabas de despejar hasta volver a esa extraña construcción de bloques de acero. La caja en armazón ya estará llena, revelando una caja TNT. Dale y te abrirás un nuevo camino por el nivel. Pon atención al ir por aquí, ya que hay montones de cajas Nitro desperdigadas por el camino. Aun así, avanza entre ellas y te premiarán no sólo con la joya transparente por haber recogido todas las cajas, sino también con la joya roja por ir por el camino secreto; esto te proporcionará una nueva plataforma de joya roja en el nivel 4 (Bone Yard). ¡Un curro divertido!





LEVEL 13: HIGH TIME

TESOROS> 1 cristal/1 joya transparente/1 Joya púpura /87 cajas

TIME TRIALS> 2:12:00 - Artefacto de zafiro
1:04:10 - Artefacto de oro
0:56:93 - Artefacto de platino



Se trata de un nivel muy similar a Hang'em high, sólo que con algunos cambios añadidos para que te mantengas alerta. La mayor diferencia, sin embargo, radica en que hay dos caminos distintos que explorar, pero ya hablaremos de eso más adelante.

El primer enemigo nuevo que te encontrarás será instantáneo: un tipo que echa fuego. Estos tipos sacan la cabeza por la ventana y te tiran bombas incendiarias (qué ricos…). Si pasas corriendo el fuego sin ir a lo loco no tendrás demasiados problemas. Salta sobre los toldos y las alfombras mágicas, atacando a todo enemigo que te salga al paso, y usa luego la barandilla de encima para balancearte y salvar el vacío. Poco después llegarás al nivel bonus, relativamente sencillo. Tan sólo usa el doble salto para trepar por los montones de bloque de acero, y romper las cajas en cuestión no será ningún problema.

Cuando vuelvas al nivel principal, enseguida te toparás con una de dos cosas: o bien el armazón de una plataforma, o bien una nueva plataforma de verdad. La plataforma sólida sólo aparecerá si llegas a esta parte del nivel sin perder ni una vida. Ahora es el momento de la decisión: ¿te quedas en el camino trillado y sigues rompiendo todas las cajas —obteniendo así la joya transparente— o tomas esta nueva plataforma hacia el camino duro del nivel y consigues la joya púrpura?



Si sigues por el nivel principal deberás saltar sobre los toldos y enfrentarte luego al chiflado lanzaespadas que hay en lo alto. Para pasarlo, da un doble salto sobre sus espadas y atácale en tornado. El resto son retos bastante sencillos que ya habrás abordado antes en circunstancias parecidas.

GEM

THE HARD PATH

Así que has llegado hasta aquí después de superar casi todo el nivel 13 sin perder



ninguna vida y ahora te toca enfrentarte a esa nueva plataforma misteriosa (si has perdido alguna vida tendrás que volver a la sala de teletransporte antes de abordar de nuevo el nivel). Si te subes a ella serás enviado al camino difícil para el resto del nivel. Aquí no hay cajas que romper, así que concéntrate en atravesarlo de una pieza. Son todo obstáculos bastante asequibles que ya has visto antes, o sea que no necesitas ni siquiera que te guiemos. Al final hallarás la joya lila; cuando la tengas, podrás volver al nivel 9 (Tomb Time) y atravesar esa pared secreta para pillar las dos joyas transparentes.



La parte final de nuestra descomunal guía de *Crash 3* vendrá en el próximo número de PLANETSTATION, a la venta el 16 de febrero. ¡Ya puedes salir como un tornado a tu kiosco habitual y reservar un ejemplar!




LIBRO DE RUTA

Editor: **Gremlin**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **7.990 pesetas**

ACTUA SO

¡Al rico consejo para *Actua Soccer 3*! Aquí está el **manual oficial de entrenamiento** creado por dos expertos de Gremlin. Si **Javier Clemente** lo hubiera leído, ahora no aparecería tanto en las *Noticias del Guiñol...*

LOS MIEMBROS



Formación

No hay ninguna formación-panacea; todo depende de tu estilo personal. Si prefieres jugar a la defensiva y atacar con pases, escoge un 5-3-2. Si eres más machito, utiliza una formación 4-4-2 ofensiva. El equipo elegido es también un factor importante para elegir un sistema. Examina sus componentes y ordénales una defensa de presión. Si la máquina opta por una formación defensiva, intenta marcar en zona y atacar con balones largos.

Al seleccionar un equipo en la pantalla Team Set-Up, puedes ver las estadísticas individuales de cada jugador apretando el botón ○. Esto te permitirá analizar los puntos fuertes y los débiles de cada miembro del equipo y del conjunto. También puedes hacer lo mismo con el equipo rival seleccionando su configuración; así sabrás de qué pie cojea y podrás utilizar tu inmensa sabiduría táctica para contrarrestar sus puntos fuertes.

GUARDAMETAS

Los porteros con un alto nivel de control son muy buenos a la hora de parar disparos a puerta, mientras que la velocidad (Speed) les va muy bien para colocarse rápidamente donde más convenga. Su nivel de reflejos es entonces más alto y preciso y, por lo tanto, responde mejor en las jugadas de ataque en el área, en los córners, en los tiros libres directos y en los penaltis.

DEFENSAS

Obviamente, la clave en estos jugadores está en su capacidad para interceptar balones (Tackling). Sin embargo, hoy día los defensas también se tienen que apañar en otros aspectos: deben sentirse cómodos cuando poseen el balón y, claro está, tienen que saber sacarlo de la zona defensiva. Así pues, procura que tus defensas estén bien dotados de pase (Passing), ya que eso contribuirá a que la dinámica de pases de tu equipo sea más fluida. En cuanto a la velocidad, también es imprescindible en este juego. Todos los componentes de un equipo de fútbol deben ser rápidos como prerrequisito imprescindible, o sea que ve a por jugadores veloces que puedan librarse de los entuertos antes de que tengas tiempo tú de intervenir.

CENTROCAMPISTAS

En un mundo ideal tendría que haber jugadores que tuvieran un buen nivel de pase y de velocidad. Esta última va muy bien para dar soporte a los delanteros, mientras que la precisión en los pases hace que los pases largos y los balones cruzados conecten con más frecuencia con sus destinatarios. En todo caso, tu equipo debe estar bien equilibrado, por lo que te puede interesar seleccionar a un jugador capaz de hacer entradas fuertes y organizar el juego.

DELANTEROS

Aquí sí que la velocidad es lo más importante. Si los delanteros no se pueden desmarcar con la pelota, tus fuerzas de ataque no serán nunca suficientes. Después, lo segundo más crucial es, por supuesto, la fuerza del chut (Shooting). ¡Un delantero con los pies de barro no sirve para nada! Al igual que con los centrocampistas, procura que tus compañeros sean equilibrados y se complementen entre ellos.

EN RESUMEN

Por último, si te dispones a configurar un equipo, asegúrate de que cada uno de tus jugadores por separado reúnen los atributos más importantes. Cualquier otra cualidad es un extra que sólo conviene si primero hay lo esencial. Acuérdate también de que puedes reducir las prestaciones de los jugadores que no estás usando en un momento para transferirlas a los que están sobre el terreno de juego.

EL JUEGO

PASES

Los pases uno-dos van muy bien cuando la zona del campo en la que se juega está muy concurrida. Eso sí: hay que conocer bien el esquema de juego para saber más o menos donde estará un jugador cuando se aplica esta táctica.

Si hay un jugador a punto en una banda, aprieta y mantén el botón de pase. Suéltalo al cabo de unos momentos para ejecutar un tiro cruzado. Si lo haces bien, el balón irá a parar un poco por delante del jugador en cuestión, que deberá correr por la banda para centrar la pelota desde allí. Ve hasta la línea de fondo y, usando los controles de modificación de pase, centra el balón hacia el borde del área. Un delantero o cualquier centrocampista tendrá que estar allí desmarcado y a punto, esperando para pegarle un buen mandao a la pelota. Para hacer un pase que divida a la defensa, repite la maniobra anterior en el interior del campo contrario. Conseguirás que los dos defensas que pueda haber se vayan uno para cada lado, con lo que tu delantero lo tendrá más fácil para colarse entre medio. Otra posibilidad es hacer el pase desde la línea de fondo, con lo que los centrocampistas más adelantados irán a por la pelota creando también un agujero en las líneas de defensa que te darán una buena oportunidad para marcar.

Hacer un pase en una zona congestionada cerca de tu área de penalti puede ser una práctica de riesgo". Los pases largos van bien para empezar la jugada con seguridad y acabarla con alegría. Si la pelota sale de la defensa con precisión, la jugada puede dar lugar a un contraataque, que siempre puede dar lugar a una buena oportunidad de gol.

CONSEJOS Salta con el equipo de tu barrio a la gloria... De 3ª regional a la Champions' League

EQUIPOS

Entra en las opciones del juego y activa la opción Equalise Stats. Ahora ya puedes enfrentar a tus chicos del Alcoyano F. C. contra el Inter de Milán o el Ajax sin la desventaja de tener peores estadísticas y habilidades que ellos, porque *Actua Soccer 3* hará que sus características sean idénticas.
Por otra parte, si quieres crear una liga muy fuerte escoge a los grandes de la World League 1. Ya sabes: Brasil, Francia, Holanda, Inglaterra, Argentina, Italia...

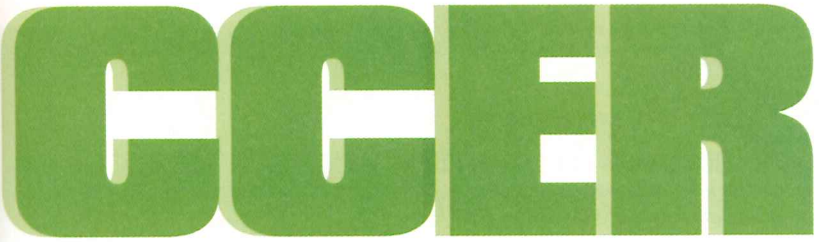
Los equipos que más merecen la pena son los de la Serie A italiana (Juventus, Inter Milan, Lazio), la Premier inglesa (Liverpool, Arsenal, Man Utd), la Bundesliga alemana y, por supuesto, la liga de las estrellas española, aunque no te olvides de otros conjuntos como el Dinamo de Kiev, el Ajax o el Paris St. Germain. Las estadísticas reproducen el estado actual de los clubes.



2 JUGADORES

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

MULTI-TAP




Si se usan correctamente, los modificadores son vitales para las dos bandas, ya que te evitan tener que ir siempre adelante. Aprovéchalos para hacer saltar el juego de un lado a otro del terreno, creando así espacios y permitiendo que haya lugar para un nuevo ataque. La clave es la paciencia: pasa el balón hacia una banda o hacia atrás y construye la jugada a base de abrir e ir avanzando, como si fueras el Dream Team de Cruyff. Traza unos cuantos movimientos de avance intentando siempre pillar desprevenida a la defensa del equipo contrincante.

ENTRADAS

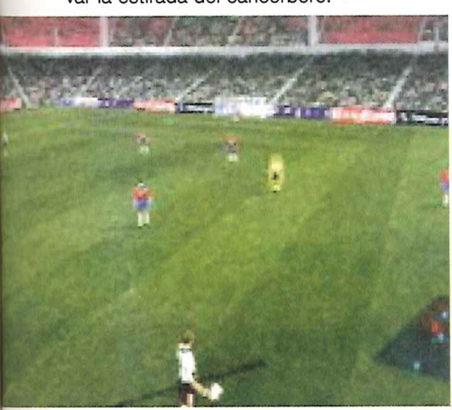
El secreto está en saber anticiparse y prever donde estará un jugador rival antes de entrarle. Los equipos más ágiles y fuertes conseguirán atravesar la defensa corriendo o pasar el balón inmediatamente. Cuando un jugador de la CPU va por el balón, no tengas miedo de tirarte al suelo para apartar el balón hacia otra dirección. Eso desorientará al contrario y te dará suficiente tiempo para seleccionar otro jugador. Con un poco de suerte, tendrás cerca algún compañero que pueda retomar la posesión del cuero.

Evita utilizar el botón de disparo al defender un saque de esquina, porque tu jugador soltará el brazo y probablemente provocará un penalti. Es más seguro usar el botón de meter el pie y confiar en que no te vea el árbitro.

CHUTAR

Cuando estés galopando en pos de la gloria, abre tanto espacio como puedas entre ti y tus perseguidores; así tendrás más tiempo para calcular un tiro preciso y mortal.

Hay porteros más agresivos que otros, pero con todos ellos va de maravilla un cañonazo chutado desde dentro del área. Intenta apuntar a las escuadras para esquivar la estirada del cancerbero.



Utiliza el efecto para que el balón describa una trayectoria curva. Varía también la velocidad de los chuts para confundir al portero, y el pobrecillo nunca sabrá qué tiene que esperar. Para lanzar balones muy bombeados chuta desde lejos, y el rebote en el suelo podría engañar al portero.

Hay tres formas de ganar el uno contra uno con el portero:

Potencia – Usa la barra de potencia y el efecto para ajustar la precisión y la fuerza.

Sombrero – Si aprietas chut y pase al mismo tiempo, lanzarás un sombrero. Para meterlo hay que afinar mucho el toque y la puntería.

Engañar – Haz ver que vas a chutar fuerte y, en el último momento, pasa suavemente el balón hacia la red.

PENALTIS

Imagínate que el pad direccional es la red de la portería; por ejemplo, ⇦ y ⇩ e junto con disparo producirán un chut bajo hacia el poste izquierdo. Recuerda que si chutas demasiado fuerte puedes enviar el balón fuera, y que un disparo demasiado flojo es más fácil de parar.

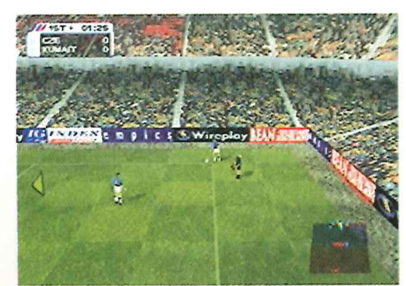
TIROS LIBRES

Primero analiza la situación. ¿Puedes hacer un disparo directo a través de la barrera, o tienes que darle efecto para rodearla? ¿Hay algún compañero desmarcado en el segundo palo? ¿O hay algún otro que esté retrasado y pueda entrar corriendo en el área para rematar? Usa la imaginación y prueba distintas cosas, pero sobre todo practica en el entrenamiento.

Al disparar un tiro libre, usa los modificadores (L1) para acercarte al balón y estudiar bien la jugada. Una vez estimada la potencia necesaria, usa efecto para guiar el esférico por la trayectoria que desees.

CÓRNERS

Estos chuts son parecidos a los tiros libres, pero un poco más difíciles. Al sacar de esquina, acerca la cámara al área para ver quién está marcando a quién. Selecciona al receptor del córner y asegúrate de que la cruceta está lejos del portero. Al chutar, aprieta el botón de disparo cuando el jugador desmarcado esté en el aire para que remate en chilena, plancha o de cabeza.



TRUCOS

TRUCOS GRÁFICOS

CUTOUTS	En blanco y negro
GANGSTAARS	Parappa
TOP HATS	Cabezones
FUN INT SUN	Fútbol-playa
CHICKENS	Decapitados
DOWN HERE	Enanos
BIG DADDIES	Gigantes



TRUCOS

Saca lo mejor de *Acctua Soccer 3*
Con la ayuda de esta soberbia lista de trampas

TRUCOS

Para introducir estos códigos, selecciona la opción Editor del menú principal; entonces elige un equipo personalizado (custom) y bautízalo con uno de los nombres de la lista de aquí abajo. Luego sal y encontrarás el equipo en cuestión en la selección AS3.

CLÁSICOS DE LA PREMIER LEAGUE

Código	¿Qué te da?	Tienes que ganar la liga...
SIR MATT	Busby Babes	Argentina
SHEAR CLASS	Blackburn 94-95	Belga
FOREIGN LEGION	Chelsea 44-99	Brasileña
SCOUSE PERMS	Liverpool 77-99	1ª div. inglesa
BREMNERS BOOT	Leeds 44-99	2ª div. inglesa
TEA TOTAL	Arsenal 70-90	3ª div. inglesa
RAM RAIDERS	Derby 44-99	4ª div. inglesa
WRIGHT BUY	West Ham 44-99	Francesa
FRUIT N VEG	Leicester 44-99	Alemana
BIT OF CLARET	Villa 44-99	Holandesa
DOWN THE TOON	Newcastle 44-99	Italia 1
FASH THE CASH	Dons 44-99	Italia 2
DELL BOYS	Soton 44-99	Portuguesa
LADY GODIVA	Coventry 44-99	Escocesa
EMMERSONS WOE	Boro 44-99	Española
BARMY ARMY	Wednesday 44-99	USA
MEN IN TIGHTS	Forest 44-99	Euro Club 1
DUNCNDISORDER	Everton 44-99	Euro Club 2
DIAMOND LIGHTS	Spurs 44-99	World League
VALLEY BOYS	Charlton 44-99	World Trophy 1
BALD FRITZ	Ipswich 44-99	World Trophy 2
EGG CHASERS	Wigan 78-98	1ª div. internacional
RULE BRITTANIA	5 Nations	2ª div. internacional
SEXY FOOTBALL	Shearer XXX	3ª div. internacional

EQUIPOS DE FANS

I MADE THIS	FC Gremlin	4ª div. internacional
METAL HEADS	Cyborg Rovers	Copa KO 64 normal
GRIM REAPER	Skellington Utd	Copa KO 32 normal
OZONE LAYER	Greenhouse Test	Copa KO 16 normal
IMPOSSIBILITY	Maddness Friday	Copa KO 8 normal
SINK OR SWIM	Ledbury FC	Copa KO 4 normal
LEE THE PIG	Heavenley HTFC	Mini 64 normal
FLAGSTONING	Fighting Forth	Mini 32 normal
SHUT IT	Duds Spuds	Mini 16 normal
SHADWELL TOWN	The Hardmen	Mini 8 normal
CANDY MAN	Dicks Pick 'n Mix	Mini 4 normal
WIDE BOYS	Gremlin Staff 1	Las 5 Copas KO
DOUBLE TROUBLE	Gremlin Staff 2	Las 5 liguillas
CPU SPUD	Pattis Shandi Men	Las 4 internacionales
CHIP BUTTY	Virtual Blades	Todas las inglesas
SPIT N SPIN	Actua Soccer Web	Las dos europeas
YES PLEASE	Top 50 Babes 1	Los 2 World Trophy
NO THANKS,	Top 50 Babes 2	Argentina y brasileña
SHAME	Doncaster Rovers	USA & World Club
LONDON GIRLS	Arsenal Ladies	Italiana 1 & 2
BINMAN	Food Group	Española y portuguesa
TFF HOBBY	Boat Racers	Alemana y holandesa
NICE GEM	Rushden	Belga y francesa
LETS NOT PLAY	BoreCrust	1ª Inglesa y escocesa

CÓCIGOS MULTITRAMPA

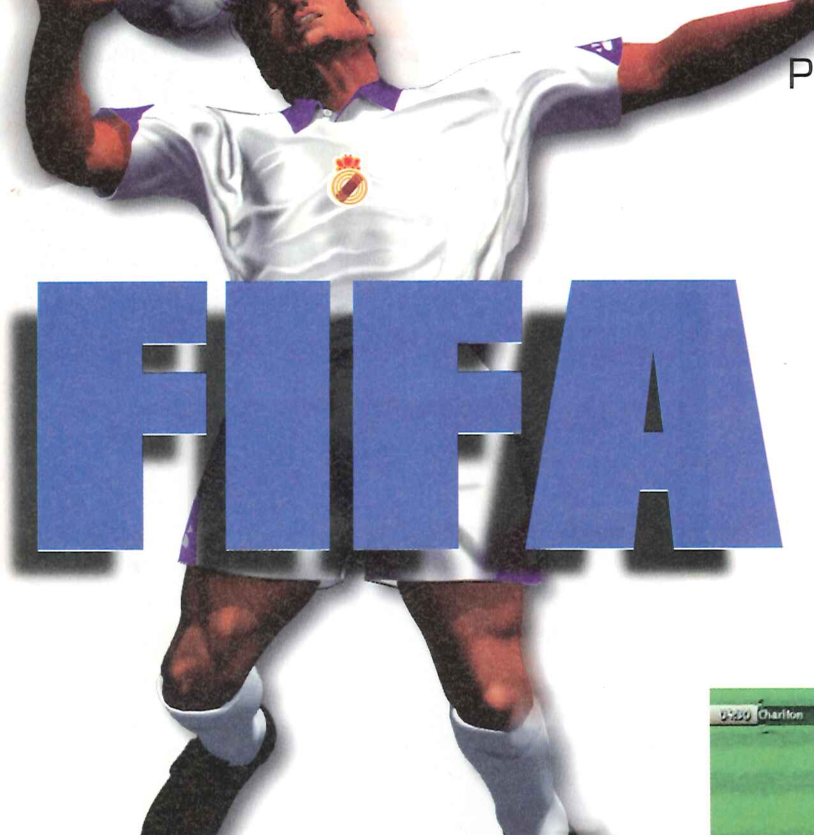
PREM CLUBS	Todos los equipos ingleses
TFF TEAMS	Todos los demás equipos







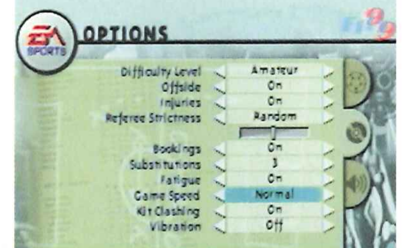
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas



Por una vez hemos hecho una excepción: *PlanetStation* te ofrece la **guía oficial** del equipo de EA Sports que ha creado este **fantástico juego**.



FUNDAMENTOS



VELOCIDAD

Si eres nuevo, asegúrate de que tienes ajustada la velocidad de juego en Normal y la dificultad en "Amater" [sic]. Es más fácil aprender a usar los movimientos especiales y la mecánica general del juego con estas opciones.

PRESIÓN

Ten en cuenta cuáles son las zonas de presión del campo. Si quieres construir la jugada lentamente, tendrás espacio de sobras en el primer tercio de la cancha. Deberás utilizar el medio campo para apoyar a los jugadores avanzados, ya que la defensa rival les estará marcando estrechamente.

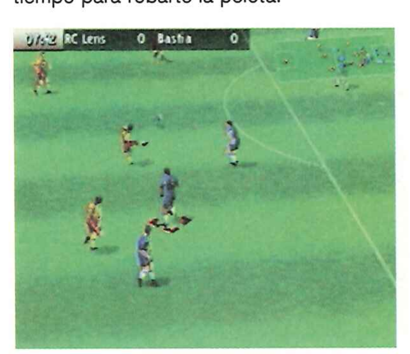


MANTÉN LA CALMA

No te pongas a apretar botones como un loco porque lo más seguro es que empiecen a pasar cosas desagradables. La calma y el control son la clave para conseguir los mejores resultados.

PRIMER TOQUE

Los pases al primer toque van bien para adelantar el balón rápidamente en el campo e impiden que el contrario tenga tiempo para robarte la pelota.





PASES DIRECTOS

Envía pases de este tipo a tus centrocampistas y delanteros para desequilibrar la defensa. Estos pases son muy eficaces para lanzar contraataques.

ESPACIOS EXTRA

Al enviar el balón hacia delante con un delantero, intenta retrasarlo hacia un centrocampista para que tus hombres de ataque tengan más espacio. Así se aliviará la presión sobre tus extremos y puntas.

SORPRENDER AL PORTERO

Cuando el equipo contrario haya desequilibrado tu defensa, la nueva prestación "carga del portero" es muy efectiva para parar el ataque. Actívala cuando el portero aún no salga en pantalla para contar con el factor sorpresa.

ENTRADAS CONTROLADAS

Si el rival se acerca a tu área, es mejor usar entradas controladas para evitar que te señalen penaltis y faltas con tiro libre directo.





◄ **Boavista pone en jaque a la defensa, avanza hacia el portero y... ¡goooooool!**

CONTROL EN EL ÁREA

No intentes controlar el balón demasiado cerca del portero, porque verá tus intenciones y se abalanzará sobre ti.

USA EL TALENTO

Aprovecha los movimientos técnicos para anticiparte y evitar las entradas. Ciertos movimientos de este tipo son más eficaces para evitar determinados tipos de entradas (recuadro *Movimientos técnicos*).

ENTRADAS ESPECIALES

Intenta distintos tipos de entradas contra los movimientos especiales. Por ejemplo, puedes neutralizar un salto con una entrada controlada.

CAMBIAR DE JUGADOR

En modo multijugador, intenta quedarte en un solo jugador en lugar de saltar constantemente de uno a otro. La máquina te dará la posesión del balón si éste llega a uno de tus jugadores, estés o no manejando ese hombre. Además, es mejor cambiar de jugador cuando la posesión del balón cambia de manos.

AL RECHACE

Puedes chutar a puerta desde lejos sin haber superado a todos los defensores. El cancerbero no puede agarrar todos los balones y, en muchas ocasiones, el rechace genera las mejores ocasiones de gol.

POSICIÓN DEL PORTERO

Es más fácil marcar si vigilas la posición del cancerbero y la dirección en la que se esté moviendo; dirige tus chuts hacia el rincón del que se esté apartando el portero.

GOLPE DE EFECTO

Utiliza efecto (botones L2 y R2) para chutar tiros libres directos y saques de esquina. Cuanto más efecto des, más difícil será para el portero calcular adónde va la pelota, aunque el tiro no sea fuerte.

CANSACIO

Los jugadores pueden recuperarse de la fatiga en la media parte. Comprueba sus niveles de cansancio para que los defensores no quemen todas sus energías.

AGRESIVIDAD

En modo Profesional, sube a tope la agresividad de todos los jugadores si quieres que tus hombres hagan más entradas fuertes cuando los lleva la máquina.

LESIONES

Si ves un jugador lesionado, sustitúyelo lo antes posible. Muchas veces es mejor que tires el balón fuera del campo para poder realizar la sustitución.

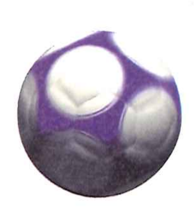
INFO **Haz caso a los autores de *FIFA '99***
Toma buena nota y no tardarás en ganar la Liga

10 CONSEJOS RÁPIDOS DE EA SPORTS

1. Ten cuidado con los jugadores estrella de los equipos rivales, porque son los que más probabilidades tienen de darte un disgusto.
2. Si has desequilibrado al contrario, intenta usar un salto para esquivar al portero cuando se tire a tus pies.
3. Si estás cerca de la portería y no hay ningún compañero cerca, puedes apretar el botón ✕ para chutar con el exterior del pie y meterla ajustando al poste.
4. Si estás cerca de la portería y no hay ningún compañero cerca, también puedes apretar el botón □ para colocar un globo.
5. Los chuts al primer toque (usando ○) son los mejores para pillar por sorpresa al portero.
6. Para usar las técnicas especiales más guapas hay que pulsar L2 o R2.
7. Intenta subir la pelota por las bandas, que son las zonas más difíciles de defender.
8. ¿El portero te para siempre los chuts? ¡Pues intenta cruzar más los disparos, hombre!
9. Los chupones tienden más a perder el balón que los que pasan la pelota.
10. Comprueba con cada equipo si es más fácil subir el balón por el centro o por las bandas.

INDICADORES VISUALES

Cuando la cámara está cerca del balón, muchas veces tus compañeros de equipo se quedan fuera de la pantalla. Controla en qué dirección apunta el indicador para ver cuál de tus jugadores puede recibir un pase.



TÁTICAS DE JUEGO (IGM)

Cuando la máquina gobierna al equipo rival, intentará varias estrategias para romper tu defensa. Adapta tu formación y tu táctica con el ajuste IGM (*In-Game Tactics* o "tácticas de juego").

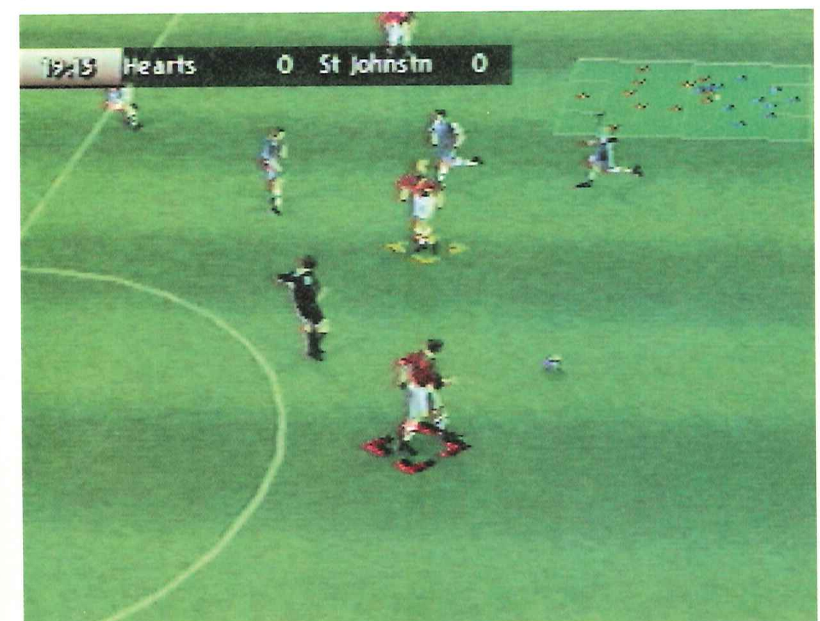
PISANDO LOS TALONES

Si un jugador contrario está pisándote los talones, mejor pasa el balón sin cambiar de dirección para no perder la posesión.

ENGAÑO

Puedes engañar a los defensores cuando esperen que recojas la pelota con el pecho: aprieta L2 o R2 cuando el balón todavía esté en el aire y, en el último segundo, tu jugador se apartará y dejará pasar la pelota.

(Izquierda) Casi todas las ligas profesionales del mundo están a tu disposición. (Abajo) La liga brasileña alberga muchos jugadores de una calidad fantástica.





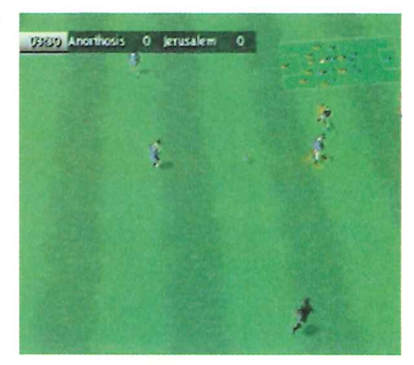


ESTRATEGIA

TÉCNICAS BÁSICAS

CAMBIAR DE JUGADOR

Para los principiantes, la técnica más importante es el uso del botón ×. Practica el salto de un jugador a otro en defensa para pillar el tranquillo y controlar bien a tu equipo. Tienes que saltar hacia jugadores que estén más retrasados que el balón y cerca de él; si no, no lo interceptarás en la vida.



No te aficiones a cambiar de juagador sin ton ni son, porque perderás el control.

INDICADOR DE PASE

Cuando tengas el balón, practica el cambio de dirección y mira siempre el indicador de pase. Con un pequeño desvío cambiarás el posible receptor de pase. Juega a escoger jugadores distintos con el indicador de pase.

PASAR FUERA DE LA PANTALLA

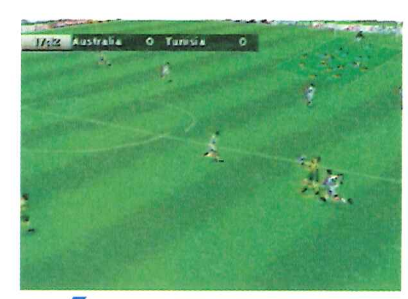
No quites el ojo del indicador que marca los posibles pases hacia compañeros que no aparecen en pantalla en cada momento. Si este indicador no aparece por ninguna parte, lo más seguro es que, si pasas, le regales el balón al rival.

Para practicar no hay nada mejor que jugar con Argentina contra Estados Unidos.



PÍLLAME, PÍLLAME

Los pases al primer toque dificultan la defensa al rival. Cuando el balón esté en tránsito, pulsa × y la dirección en la que desees enviar la bola.



PROTEGER EL BALÓN

Cuando recibas un balón en el aire, practica la forma de protegerlo de tus oponentes. Apunta en una dirección distinta de tu marcador y, cuando llegue la pelota, la pararás con el pecho hacia allí.

ACELERÓN

Usa el botón de aceleración de forma muy selectiva. La mejor estrategia es usarlo para cambiar de ritmo; si lo mantienes apretado hasta que tu jugador pierda el aliento, para recuperarse tardará el doble que si hubieses acelerado dos veces durante la mitad del tiempo. La clave es dejar que los jugadores se recuperen.

TÉCNICAS INTERMEDIAS

PENETRAR

Intenta las incursiones en terreno enemigo por el carril central, ya que si puedes penetrar por allí tienes más probabilidades de marcar. Si no puedes, métete por las bandas.

PASAR, CRUZAR Y LEVANTARLA

Practica utilizando una combinación de pases rasos y sombreros cruzados para mover el balón por el campo. Aunque los pases del primer tipo son mucho más eficaces, pronto verás que esta combinación resulta muy útil. Además, saldrán a relucir algunos movimientos muy espectaculares que en las reproducciones de vídeo molan un mazo.

ESPECTÁCULO

En los saques de esquina y las faltas, cambia la cámara con R1. Así verás jugadas muy espectaculares, con remates de cabeza al vuelo y chilenas.

CRUZADO MÁGICO

Al pasar el balón cruzado, utiliza las direcciones para enviarlo hacia el área del campo que desees. Si mantienes pulsada la dirección ⇧, la pelota irá a los jugadores que estén en el primer poste; con la dirección ⇦, lo enviarás a los jugadores más retrasados.

DE CRÁNEO

Para pasarla de cabeza a un compañero, mantén apretado × mientras el balón está en el aire (si sólo lo aprietas brevemente cambiarás de jugador). Esto es mucho más útil de lo que parece para conservar la posesión del balón, e incluso permite dar asistencias de gol. Para cabecear a meta, aprieta ○ mientras la pelota esté en el aire. Si el jugador la alcanza dentro del área grande, intentará cabecear en plancha. Para cabecear hacia el pecho o la cabeza de un compañero, aprieta ×.

LÚCETE

Puedes sacarte de la manga voleas muy vistosas con un doble toque en el botón ○. Es fácil marcar con un remate, pero hace falta tiempo y espacio. Eso sí: muchas veces el rival lo interceptará con el pecho o la cabeza. Si pones a tu hombre de espaldas a la portería, intentará una chilena.

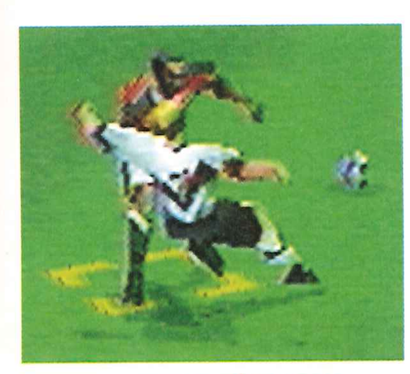
También puedes pasar y levantar el balón en volea si aprietas dos veces × o □, respectivamente.

DEJA QUE SE ACERQUEN

En dificultad Profesional no siempre tienes que recurrir a las entradas en plancha para recuperar la posesión. Si mantienes las posiciones y dejas que el rival se acerque a ti, se verá obligado a pasar por áreas bien defendidas y le resultará más difícil penetrar en tu campo.



TÉCNICAS AVANZADAS



MOVIMIENTOS TÉCNICOS

Sombrero
Fantástico para librarte de uno que corra detrás de ti. Mantén pulsado R2 y pulsa □; verá cómo el balón pasa sobre su cabeza hacia tu pie.
Giro de 360°
La mejor forma de esquivar a los que te esperan de pie y no perder el impulso. Mantén pulsado R2 o L2 y aprieta ○ o dale un doble toque a R2 o L2. Un buen giro de estos al entrar en el área grande te dará una gran oportunidad de gol. Sin embargo, no abuses, porque si te entran en plancha te va a doler.
Lateral
Excelente para los defensas impacientes que tienden a tirarse a por ti, ya que con este movimiento te saldrás de su camino. Hay dos formas de hacerlo: apretar una vez L2 o R2, o mantener pulsado uno de estos dos botones y apretar ×. Con todo, esta técnica no funcionará ante una entrada conservadora.
Saltar
Aprieta L1 para saltar por encima de la entrada en plancha de un defensa. Si lo haces bien, también puedes saltar por encima del portero.
Fintas
Si mantienes pulsado L2 o R2 y usas las teclas de dirección, tu jugador regateará con cuidado y fintará al cambiar de dirección. Cada finta provocará que las entradas del enemigo vayan en el sentido equivocado. Úsalas para ridiculizar a los defensas.
Rabona
Si mantienes L2 pulsado y aprietas R1, tu jugador exhibirá una rabona. Si en lugar de L2 mantienes apretado R2, harás una doble finta.
A la piscina
Si la defensa siempre te la pega, puedes tirarte a la piscina para simular una falta. Mantén pulsado L2 o R2 y aprieta L1.
Falta intencionada
El último recurso es dedicarte a la siega de espinillas cuando estén a punto de marcarte un gol. Aprieta L1 y tu jugador le arreará al oponente. El juego contiene algunas caídas y reacciones interesantes. Intenta rebajar al máximo el ajuste de "árbitro estricto" o hacerlo en modo Entrenamiento.

CONTRA LA ESTRATEGIA DE LA MÁQUINA

La máquina probará distintas formaciones y estrategias en función del marcador y del tiempo restante. Debes desarrollar una percepción general de cuánto te está presionando. Si ejerce mucha presión, puedes estar seguro de que tiene algunas brechas atrás que puedes explotar en un contraataque. Entonces preferirás cerrarte en defensa y jugar al contragolpe, al estilo clásico. Si la máquina se cierra en su campo, puedes llevar más jugadores a las líneas de ataque para conectar un tiro cruzado y meter más hombres en el área para cazar el rechace.

SUPERIORIDAD NUMÉRICA

Para tener más hombres que el rival en una línea de ataque determinada, fija tus ajustes IGM (táctica general del juego) de la siguiente forma: IGM1, superofensiva; IGM2, neutral; IGM3, superdefensiva. Veamos un ejemplo. IGM1: formación 3-2-5 a por todas en ataque. IGM2: 3-5-2 con estrategia neutral. IGM3: 5-4-1 defensiva a tope.

A medida que se desarrolle el partido, utiliza el botón Select para tener superioridad numérica en un área concreta del campo. Tus jugadores se cansarán un poco más, pero puedes ganar mucha ventaja.

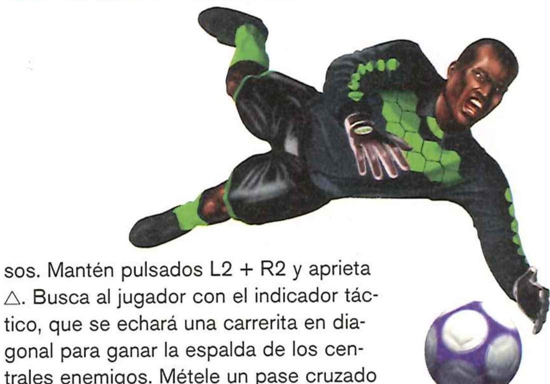
CARRILERO

Utiliza la jugada por las bandas para atacar rápido por un flanco. Mientras un defensa tiene el balón, mantén pulsados L2 + R2 y aprieta △. Busca al jugador con el indicador de táctica, que estará corriendo por la banda. Aparta la pelota de ese lado para llevarte a los marcadores enemigos. Es más fácil apuntar a los jugadores tácticos que a los demás, o sea que debería bastarte con un pase cruzado (R1) o un sombrero antes de que entre en fuera de juego.

AL HUECO

Una jugada ideal para que los delanteros se desmarquen de los defensas pegajosos. Mantén pulsados L2 + R2 y aprieta △. Busca al jugador con el indicador táctico, que se echará una carrerita en diagonal para ganar la espalda de los centrales enemigos. Métele un pase cruzado (R1) y cuidadín con el portero.





PRESIÓN DEFENSIVA

Utiliza la táctica "presión atacante" para forzar al oponente a subir el balón con mayor dificultad. Mantén apretado L2 + R2 y aprieta ○, y podrás interceptar un mal pase o robarle el balón a un chupón. Si abusas de esta táctica, no obstante, fatigarás a tus delanteros y al final del partido serán unos nenazas.

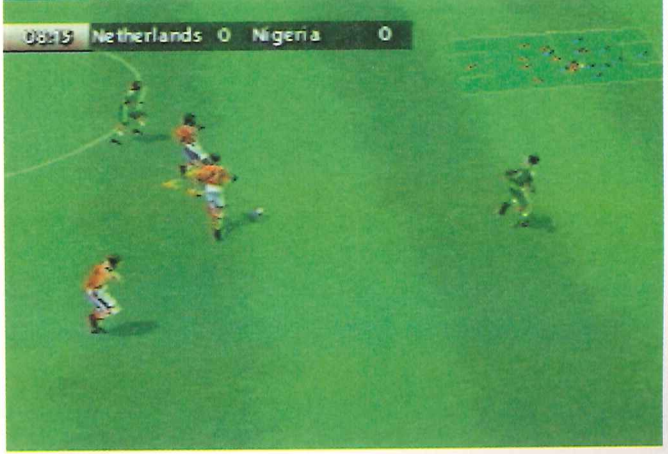
FUERA DE JUEGO

Mantén pulsado L2 + R2 y aprieta □ para hacer la jugada del fuera de juego en defensa. Si tu oponente ha enviado adelante a todos sus jugadores y está usando una estrategia de ataque, esta táctica te comenzará a resultar útil. Sin embargo, ten cuidado porque la máquina no es tonta e intentará recuperar el cuero.

BALÓN AL PAREDÓN

Puedes usar pases de pared para hacer el uno-dos. Mientras aprietas L2 + R2, pulsa R1 para pasar el balón y colocarte en posición de recepción. También puedes emplear la técnica "balón fuera", (L2 + R2 + L1), con la que controlarás a otro jugador y podrás pedir un pase.

La "naranja mecánica" aprieta las clavijas a Nigeria para abrir el marcador.



LIBRO DE RUTA

Editor: Eidos
Distribuidor: Proein
Precio: 7.995 pesetas

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE

Para hacer un poco más soportable la **cuesta de enero**, nada mejor que desahogarse dándole **patadas a un balón**. Tu cuenta bancaria se quedará igual, pero al menos entrarás en **calor**.

FUNDAMENTOS

DRIBLAR

La clave para driblar es el giro; un cambio de dirección de 180° súbito en el pad direccional es la mejor forma de escapar de tu marcador para pasar, chutar o recibir un pase.

Para correr en pos de un balón, mantén pulsado L1 para correr más rápido. Sin embargo, con ello descenderá el índice "stamina" de tu jugador. También es más difícil driblar cuando estás corriendo rápido, y perderás el control del balón si giras cuando estás controlando el balón desde lejos.

PASAR

Una de las mejores formas de romper una defensa es con dos o tres pases rápidos que culminen en un delantero desmarcado en el área. Las paredes son especialmente efectivas al aproximarse al área grande.

PASE EN PROFUNDIDAD

Una de las mejores formas de dejar atrás la última línea de la defensa es pasarla en profundidad a un compañero adelantado. Los balones en diagonal acostumbran a ser los que funcionan mejor, aunque llevarla a las bandas también puede ir de maravilla.

BALÓN LARGO

Esta táctica no es tan eficaz como en otros títulos de fútbol, pero si la pruebas una y otra vez, al final funcionará. Mantén pulsado R1 + X para que un centrocampista o un extremo pase el balón hacia detrás de la última línea defensiva del rival y, después, lanza un ariete a por la pelota. Tienes que ajustar muy bien la potencia de tiro: si es demasiado fuerte, el portero pillará la pelota; si es demasiado suave, la defensa la interceptará.



JUEGO AÉREO

Controlar el balón con la cabeza o el pecho es muy importante para retener la posesión en las cercanías de la portería. Al defender, toca dos veces □ para despejar con un cabezazo fuerte (calcula bien, porque si no fallarás totalmente). Para rematar a gol, cuando la bola descienda lleva al receptor desmarcado hacia ella y calcula para que la pase de cabeza a un compañero. El control con el pecho es la mejor opción cuando estás desmarcado: pulsa △ para bajar el balón y comenzar a driblar.

FUERA DE JUEGO

A diferencia de los jueces de línea de carne y hueso, los de *Michael Owen* nunca cometen errores. Fíjate en que nadie supere la última línea de defensa al pasar el balón adelante. Puedes aprovechar el fuera de juego para defender, sobre todo en los saques de esquina y los tiros de falta.

DEFENSA/ENTRADAS

Al defender cerca de la portería es mejor no lanzarse a por el balón con los pies por delante, ya que es muy fácil fallar y dejar al rival solo ante el portero. Menos aún dentro del área, ya que es probable que cometas penalti y te premien con una bonita tarjeta.

Mantén un defensa entre el rival y la portería para que no pueda chutar. No te despegues de él y es fácil que le robes automáticamente el balón cuando intente driblar. Al jugar contra los mejores equipos, cierra rápidamente a los jugadores más adelantados porque pueden marcarte goles incluso desde fuera del área.



En el centro del campo muchas veces sólo podrás robar el balón lanzándote a por él sin contemplaciones. Hazlo antes de que el rival pueda pasarla. Recuerda que hay dos clases de entrada: X para retener la bola y □ para despejarla; la segunda es más útil.

DEFENDER TIROS LIBRES

Aunque puedes desplazar la barrera para proteger un lado de la portería, no hay forma de impedir el gol contra un tiro libre directo perfecto. La única solución –sobre todo contra los rivales humanos– es desmantelar rápido la barrera (pulsa □) y llevar atrás un jugador para cubrir el poste desprotegido.

DEFENDER SAQUES DE ESQUINA

Calcula dónde va a caer el balón, selecciona al futbolista más cercano y llévalo corriendo a por la pelota para despejarla de un cabezazo.

PENALTIS

No hay mucho que decir: aprieta D-pad ⇦/⇨ y un botón. Puedes ajustar la altura manteniendo pulsado ⇧/⇩. Es muy difícil fallar, o sea que no nos defraudes.



SOCCER '99

ESCUELA DE TIRO

Ni siquiera Michael Owen, quizás el más brillante de la nueva generación de futbolistas, tiene un sistema a prueba de patadas para marcar un gol siempre que tiene la oportunidad. Sin embargo, *PlanetStation* conoce unos cuantos consejos que te pueden resultar bastante útiles.

1. UNO CONTRA UNO

Cuando tu jugador se acerque a la portería después de un dribling o un pase, muévete a izquierda o derecha hacia la esquina del área pequeña para evitar al



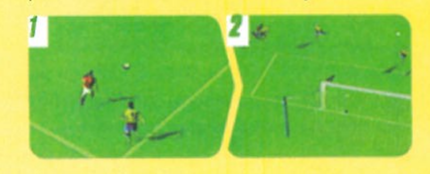
portero –que saldrá a por ti–;luego apunta y aprieta ○ para chutar y anotar.

2. UNO-DOS

Cuando te acerques al área de penalti con un compañero a tu lado, pulsa rápidamente ✕, □ o ✕, ✕ para hacer una pared. Continúa adelante para recibir el balón libre de marcaje y luego calcula bien tu volea/cabezazo para chutar al primer poste.

3. TIRO CRUZADO

Mientras corres hacia el área rival, dispara un chut en diagonal por detrás de los defensores para que la recoja un compañero. Después métela en la red chutando al primer toque.
Nota: En condiciones de campo resbaladizo, hazlo desde una posición menos avanzada porque si no el balón puede deslizarse demasiado lejos.



4. SAQUE DE ESQUINA (O SEA, CÓRNER)

Apunta la flecha hacia la esquina más alejada del área pequeña. Aprieta L1 para rebajar la altura de la cruz y luego pulsa ✕ para chutar. Pulsa dos veces □ para rematar de cabeza con fuerza hacia el centro de la portería fusilando al cancerbero.

5. FRENTE AL PORTERO

Si tu delantero ha conseguido meterse en el área (ya sea con un pase o con una asistencia cruzada), chuta rápido al segundo poste de forma que el balón pase cruzado ante el portero. Dale algo de efecto para levantarla hacia la escuadra.

6. CRUZADO ALTO

Corre bajando por la banda hacia la línea de fondo y pulsa R1 + □ para cruzar la pelota al llegar a la altura del punto de penalti. El efecto hará que el balón se aparte del portero, de forma que podrás rematar con un cabezazo o una tijereta.



7. CRUZADO BAJO

Al igual que en el anterior, corre hacia la línea de fondo y, al llegar a la altura del área pequeña, pulsa dos veces R1 + □ para cruzar el balón por delante del portero hacia tu compañero del lado contrario; luego chuta al primer toque hacia el segundo poste. Alternativa: recoge el balón (sin tocar ningún botón antes de la recepción) y haz un disparo cruzado a la escuadra.

8. SUPERMEGACHUT

Fuera del área de penalti, corre manteniendo pulsado L1 hacia un poste y mantén apretado ○ para soltar un chut muy potente; inmediatamente después, dirige el tiro apretando ⇦ y la dirección correspondiente al segundo poste; con la práctica, conseguirás darle el efecto adecuado. Alternativa: apunta cerca del poste y aplica efecto para ajustar el tiro, o acércate en diagonal a la portería y métela con efecto en el segundo poste.



9. TIRO LIBRE DIRECTO

Siempre es una oportunidad soberbia para marcar; con práctica, anotarás un gol cada vez que chutes desde cerca del área. Primero apunta cerca del segundo poste y pulsa ✕; luego mueve el cursor hasta el poste y a una tercera parte de la barra. Pulsa ○ y la meterás justo por la escuadra.

10. TIRO LIBRE INDIRECTO

Puedes marcar incluso cuando estás muy lejos de la portería. Pulsa R1 para ver la flecha de objetivo y apúntala hacia un poste de la portería para lanzar un balón largo. Seguramente pasará una de estas dos cosas: o el portero meterá la pata, con lo que en el peor de los casos podrás rematar a gol, o podrás calcular un remate mientras la pelota desciende de las alturas.



LIBRO DE RUTA

Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 3.990 pesetas

SoulBlade

Esto sí es una buena inversión: un **excelente beat'em up** por 3.990 pesetas, ¡es que es **un regalo**! Pero completarlo no será tan fácil, así que ten un poco de paciencia y léete nuestra **completa guía** de luchadores, armas y secretos.

GUÍA COMPLETA DE PERSONAJES SECRETOS

¿Hay más de cinco personajes secretos en *Soul Blade*? Si hay que hacer caso de los rumores, debe de haber muchos más, pero nosotros nos contentamos con que todos los que aparecían en la versión japonesa sigan presentes en la edición PAL. Esto es lo que sabemos...

PRIMER PLANO
En el modo Edge Master es posible hacer un zoom para ver de cerca las páginas del libro mediante los botones L y R. Si aprietas L1 o R1 obtendrás un primer plano de la parte de arriba de cada página, y si pulsas L2 o R2, el zoom se hará sobre la parte de debajo de las páginas.





Sophitia!

No es que sea un personaje especialmente emocionante, pero es nuevo. Se trata de Sophitia, sólo que ha cambiado la armadura por una falda minúscula. No hemos descubierto en ella ningún movimiento nuevo. Para controlarla debes jugar en el modo Edge Master con Sophitia y obtener su octava arma. Hazlo y Sophitia! aparecerá en la pantalla de selección de personajes del modo Arcade, a la izquierda de Hwang.



Soul Edge

Es quizá el personaje más fácil de hallar; se puede hacer completando el juego en modo Arcade con cada uno de los personajes. Existe un método alternativo, pero aún no lo hemos probado: jugar al juego durante 20 horas seguidas... Tampoco es eso, ¿no? Es mucho más fácil ir a por el primer sistema. Cuando completes el juego por última vez, observarás que la pantalla de título cambia del fondo azul metálico a un decorado con los personajes. Ve ahora a la pantalla de selección de personajes en el modo Arcade y Soul Edge habrá aparecido entre Mitsurugi y Siegfried. Si completas el juego con Soul Edge, tiene hasta su propio final (aunque es el único).

Sophitia!!

¡Ella otra vez y con menos ropa todavía! Sí, como lo lees: Sophitia!! es Sophitia con un exiguo bañador, ni más ni menos. Para acceder al privilegio de llevarla en el modo Arcade tienes que dedicarte a la difícil empresa de conseguir todas las armas de todos los personajes en el modo Edge Master. De acuerdo, no es fácil, pero vale la pena cuando echas un vistazo a sus adorables piernas poligonales.



Siegfried!

Este personaje ya mola un poco más. Si has visto el final normal de Siegfried –en el que es poseído por el Soul Edge y transformado en un caballero demoníaco–, ya sabrás que es en esto en lo que se transforma. Para jugar como Siegfried! debes abrirte paso en el modo Edge Master usando a Siegfried y obtener su octava arma. Si tienes éxito, Siegfried! aparecerá en el modo Arcade a la izquierda de Sophitia!

Han Myong

El "yayo" de turno es también un personaje seleccionable y resulta fácil de encontrar una vez que sabes cómo. Debes pasar dos fases para acceder a él. La primera consiste en completar el juego con Hwang y Seung, y ver sus finales normales. Luego completa otra vez el juego con estos dos personajes y halla sus finales secretos. En los recuadros de las siguientes páginas tienes una descripción de qué final es cuál.



ACADEMIA DE DESTREZA

¿Conoces de verdad los detalles más minuciosos de *Soul Blade*? No todo se queda en cortar y rebanar, sino que hay mucho más. Por ejemplo, seguro que no sabías lo siguiente...

Combos de flotación

Todos los personajes cuentan con un ataque ↘ + △ que envía al oponente por los aires. Si se trata de un contraataque (ejecutado mientras te ataca el oponente), tienes la opción de atizarle con diversos movimientos antes de que toque el suelo. Para infligirle aún más daño, tienes tiempo de añadir al final tu ataque terrestre. Fíjate

también en que hay movimientos específicos para cada personaje que pueden permitir combos de flotación.

Potencia de defensa con arma

Cada vez que un rival te acomete con un ataque especial o una combinación de ataques que son bloqueados, pierdes potencia de arma. La barra de potencia está situada bajo tu barra de salud y viene indicada por la espada. Cuando el contador llegue a cero, perderás tu arma y deberás recurrir al combate desarmado para intentar salvar el asalto, cosa nada fácil. La barra recupera algo de potencia tras cada asalto. Dicha barra representa además tu indicador de Critical Edge. Si efectúas un Critical Edge, un tercio de tu barra de potencia de arma se pierde al instante, así que calcula bien cuándo realizarlos para no malgastarla.

Impacto tras la guarda

El impacto tras la guarda es ⇨ + ×. Si alguien te ataca cuando el impacto tras la guarda está activo, brillarás un segundo y tendrás tiempo de contrarrestar el ataque mientras tu oponente retrocede. Se puede hacer en cualquier momento, así que practica cuándo es el momento adecuado si NO te están trinchando.
Nota: no puedes efectuar un impacto tras la guarda contra las patadas.

Choque de espadas

Cuando ambos luchadores atacan a la vez, es probable que sus armas se traben en el combate cuerpo a cuerpo. Cuando esto ocurra, los dos deben luchar por conseguir el dominio. Para ello, los jugadores han de aporrear sin parar los botones ○, □ o △ repetidas veces. Estos botones representan el juego de Piedra-Papel-Tijeras, y quien seleccione el botón correcto en dicho juego ganará la lucha cuerpo a cuerpo. Así que, cuando vuestras armas se enganchen, pulsa el botón correspondiente de los que te mostramos y prueba tu suerte.
○ Papel; □ Piedra; △ Tijeras

Posturas finales

Cada personaje tiene un total de seis posturas finales: cuatro de victoria y dos de derrota. Las de victoria se activan según los botones que se hayan usado durante el encuentro: □, △ o ○. La cuarta es la postura sin armas. Las dos posturas de derrota sólo son posibles cuando se acaba el tiempo. Las posturas con armas difieren, pero perder por agotamiento del tiempo estando desarmado produce el mismo efecto en todos los personajes: todos bajan la cabeza puestos de pie, con las manos en las rodillas.

Critical Edges

Los Critical Edge son combos automáticos de cuatro impactos que todo luchador posee pulsando □, △, y ○ a la vez. Para activar el Critical Edge debes tener suficiente potencia de arma, que es lo que esta acción usa (un 33%, aproximadamente). Las extensiones de Critical Edge son movimientos realizados durante los cuatro ataques de Critical Edge a fin de añadir tres o cuatro impactos más al combo automático, según sea el personaje.

Nota: Si tu Critical Edge está reforzado con un impacto de guarda, perderás el 50% de tu potencia de espada en lugar del 33% .

Cancelación de Critical Edge e Inbloqueable

Ambos ataques se pueden cancelar pulsando el botón de guarda (×). Además, la mayoría de personajes puede realizar ataques relámpago tras cancelar estos movimientos. Al cancelar y efectuar enseguida un ataque con □ y/o △, el arma seguirá su recorrido mientras desciende la potencia del Inbloqueable o el Critical Edge.

Cambiar los finales

Tanto en recreativa como en PlayStation, los finales de Soul Edge son en tiempo real. Puedes cambiarlos mientras están en marcha a base de dar toques a las direcciones y botones con rapidez. Por ejemplo, Li Long vivirá, Mitsurigi matará a Tanegashima, Voldo acariciará tanto el Soul Edge que se hará añicos, etc. Eso sí, sólo puedes cambiar los finales cuando la imagen sea a pantalla completa; si sale en un recuadro no estás de suerte, colega.

Modo Edge Master

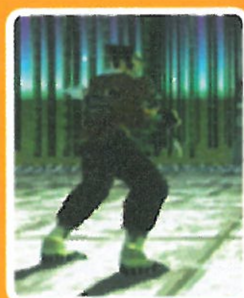
Se trata de una opción adicional en la que tu luchador se embarca en la empresa de adquirir más armas. Las que consigues puedes grabarlas en una tarjeta de memoria y usarlas en el modo normal Arcade, y poseen toda suerte de extrañas propiedades que pueden ayudarte a lisiar y mutilar. Sueles obtener un arma nueva tras cada asalto, pero hacerte con la última es algo más complicado. Cada personaje cuenta con ocho armas en total: siete las vas consiguiendo hasta la conclusión del modo Edge Master con tu personaje, y el arma final debes buscarla y hallarla después.

Cuando venzas a Soul Edge en el modo Edge Master, el arma final se encontrará en un país contiguo a España. Si viajas allí y ganas, recibirás la octava arma; si pierdes, verás cómo tu personaje hace una animación de agotamiento del tiempo al volver al mapa, el arma irá a otro lugar adyacente y deberás seguir buscando y peleando. No resulta fácil deducir que, tras derrotar a Soul Edge, la octava arma estará en Italia; ve allí y gana la pelea y el arma. Si pierdes, ve un espacio a la derecha y vuelve a luchar, y así todo el rato. Hagas lo que hagas, no te quedes luchando en el mismo país una y otra vez, porque así nunca conseguirás el arma.

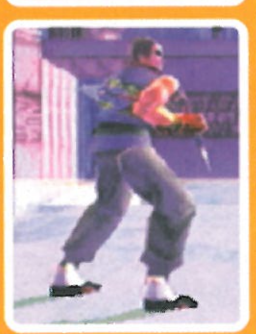


Travestismo

Cada personaje de *Soul Blade* posee cinco trajes de pelea distintos; aquí tienes cómo acceder a todos ellos:
Traje #1 – □
Traje #2 – × + □
Traje #3 – ○
Traje #4 – △
Traje #5 – × + △







MOVIMIENTOS
□ .... Corte débil (horizontal)
△ .... Corte fuerte (vertical)
○ .... Patada
× .... Guarda

H .... Ataque alto (esquivar agachándose)
M .... Ataque medio (bloqueo de pie)
L . Ataque bajo (esquivar con brinco o salto, o bloquear agachándose)
WS....... Al levantarse tras estar en cuclillas (de abajo a neutral)

MOVIMIENTO 3D
⇩, ⇩... Moverse hacia la cámara
⇩, ⇧ ...... Alejarse de la cámara

ATAQUES POR TIERRA
Tap ⇧ + △ ..... Agresión rápida
Hold ⇧ + △ ..... Agresión larga
× + □ or × + △ ... Proyecciones básicas (de cara o por detrás)

REPETICIÓN
□ ...... Zoom de acercamiento
△......... Zoom de alejamiento
Cualquier dirección hacer girar el eje



RUMORES

Ya tienes los cinco luchadores secretos. Pero ¿qué hay de los rumores persistentes que han estado circulando por los grupos de noticias de Internet desde que apareció este juego? Éstos son algunos de los mejores...

TANEGASHIMA
Cuando completas el juego con Mitsurugi, luchas contra este indeseable que dispara con rifle en una perspectiva en primera persona. Muchos creen que existe una forma de jugar como él, pero nadie parece saber cómo. ¡Qué extraño!

BANGOO
En el colmo de lo rebuscado, algún berzotas cree que debe de haber una manera de jugar como el colega de Rock porque en los créditos aparece un actor de doblaje. ¿Y no será más bien porque Bangoo tiene una parte de diálogo en su final?

SOPHITIA!!!
Esto nos lo hemos inventado, pero tú imagínatelo: si con cada signo de admiración lleva menos y menos ropa...

Edge Master Quest

Episodio 1: Rock
Condiciones: Vencer a Rock
Arma recibida: Onimaru

Episodio 2: Taki
Condiciones: Vencerla dentro del tiempo límite
Arma recibida: Iron Slasher

Episodio 3: Seung Mi Na
Condiciones: Vencerla a base de proyecciones
Arma recibida: Ninguna

Episodio 4: Li Long
Condiciones: Derrotarlo antes de que el veneno haga efecto
Arma recibida: La espada de Kojiro

Episodio 5: Hwang
Condiciones: Golpear a Hwang en el aire para derrotarlo
Arma recibida: Ninguna

Episodio 6: Colosseum
Condiciones: Vencer a todos
Arma recibida: Agua lunar

Episodio 7: Siegfried
Condiciones: Vencer al enemigo en el tiempo permitido
Arma recibida: Espada para dos manos

Episodio 8: Voldo
Condiciones: Derrotarlo mediante el Critical Edge
Arma recibida: Falcus

Episodio 9: Cervantes/Soul Edge
Condiciones: Vencerlos
Arma recibida: Ninguna

Arma final: Muramasa.



Heishiro Mitsurugi

EDAD:	**22**
NACIDO:	**8 de junio**
ALTURA:	**1,68m**
PESO:	**59 kg**
NACIONALIDAD:	**Japonés**
G. SANGUÍNEO:	**AB**
FAMILIA:	**Todos fallecidos (causas naturales)**
ARMA:	**Korefuji**
ESTILO:	**Mitsurugi**

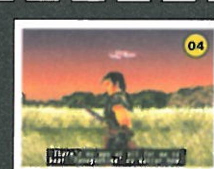
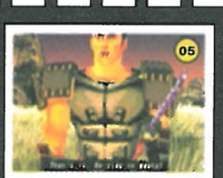
Movimientos

Corte samurai – □ (H)
Cortes samurai – □, □ (HH)
Sin escapatoria – □, □, □ (HHH)
Cortar y rebanar – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Vendaval – □, □, △ (HHM)
Barrido del tigre – △ + □ (H)
Corte duro – ⇨+ □ (M)
Corte duro + Corte bajo con giro – ⇨+ □, ⇩ + □ (ML)
Uppercut de filo con corte duro – ⇨ + □, △ (MM)
Golpe de empuñadura al estómago – ⇘+ □ (M)
Corta-espinillas – ⇙ + □ (L)
Corte giratorio bajo – ⇩ + □ (L)
Corte con giro creciente – WS + □ (M)
Corte con giro creciente, Corte con giro bajo – WS + □, ⇩ + □ (ML)
Corte con giro creciente, Uppercut de filo – WS + □, △ (MM)
Corta-hombros – △ (M)
Cortador en V – △, △ (MM)
Cortador en triángulo – △, △, □ (MMH)
Aniquilación – △, △, □, △ (MMHM)
Viento súbito – △, △, □, ⇩ + □ (MMHL)
Aguijón de avispa – ⇨ + △ (M)
Revolcador – ⇦ + △ (M)
Corte de caída– ⇩ + △ (M)
Trueno – ⇨, ⇨+ △ (M)
Uppercut – ⇘ + △ (M)
Cuchillada creciente – WS + △ (M)
Patada alta – ○ (H)
Patada lateral – ⇘+ ○ (M)
Embestida de lanza – ⇦+ ○ (M)
Corta-leños – ⇦+ ○, △ (MM)
Serpiente enroscada – ⇩ + ○ (L)
Barrido de piernas – ⇩ + ○, △ (LM)
Corta-acero – △ + □ (MM)
Cola de fénix – ⇨, ⇨ + □ + △ (M)
Paso silencioso – ⇩ ⇘ ⇨
Balanceo de pie, Corte bajo – ⇨ + □, ⇩ + □
Corta-acero con paso – ⇨ + □ + △ (MM)
Cuchillada silenciosa – ⇨ + △ (M)
Patada con paso – ⇨ + ○ (M)
Patada deslizante – Dash + ○ (L)
Rodillazo creciente – WS + ○ (M)
Mar de locura (proyección) – □ + ✕ (Llave)
Ataque infernal (proyección) – △ + ✕ (Llave)
Puñalada trapera – △ + □ + ✕ (Contrataque, con arma)
Vida tras la muerte – △ + □ + ✕ (Contrataque, sin arma)
Golpe final (golpea al oponente derribado) – ⇘+ △ (Golpea al oponente derribado)
Inbloqueable – ⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + △
Critical Edge + Cruce del Estigio – □ + △ + ○, ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + △ + ○
Critical Edge + Ticket para el Estigio – □ + △ + ○, ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + □ + ○



Final de Mitsurugi V.I
Mitsurugi pierde en combate contra Tangashima y, de resultas, se pone de mala gaita.



Final de Mitsurugi V.II
Mitsurugi sale victorioso de su batalla y parte a Tanegashima en dos. ¡Por soñar que no quede!









Seung *Mi Na*

EDAD: 16
NACIDO: 3 de noviembre
ALTURA: 1,59 m
PESO: 46kg
NACIONALIDAD: Surcoreano
G. SANGUÍNEO: A
FAMILIA: Padre (Seung Han Myong), Madre (muerta)
ARMA: Zanbatah
ESTILO: Cuchilla larga de Seung

Movimientos

Aleteo de la mosca – □ (H)
Aleteo en triángulo – □, □ (HH)
Patada de la mosca – □, ○ (HH)
Asalto del gorrión – □, □, □ (HHH)
Gorrión creciente – □, □, □, ○ (HHHM)
Gorrión ardiente – □, □, □, ⇩ + ○ (HHHL)
Gorrión centelleante – □, □, △ (HHM)
Flashing Sparrow – □, □, ○ (HHH)
Vaivén demente – □, ⇨ + □ (HH)
Mala actitud – □, ⇨ + □, □ (HHH)
Almas danzantes – □, ⇨ + □, □, ○ (HHHM)
Almas durmientes – □, ⇨ + □, □, ⇩ + ○ (HHHL)
Cortador de respiración – ⇨ + □ (M)
Xilofonista – ⇨ + □, ○ (MH)
Corte bajo veloz – ⇩ + □ (L)
Corte con giro fulgurante – WS + □ (M)
Gorrión giratorio – ⇘ + □ (M)
Golpe bajo con retirada falsa – ⇙ + □ (L)
Bailarín estelar – ⇧ + □ + △ (M)
Arado de jardín – △ (M)
Cazador de ovejas – △, △ (MM)
Lluvia de meteoros – △, △, △ (MMM)
Onda triple – △, △, ⇩ + □ (MML)
Arte del cielo – △, □ (MH)
Arte de la Tierra – △, ⇩ + □ (ML)
Danza del fuego – △, ○ (MH)
Arpón – ⇨ + △ (M)
Pleamar – ⇨ + △, △ (MM)
Aguas revueltas – ⇨ + △, □ (MM)
Bajamar – ⇨ + △, ⇩ + □ (MML)
Arpón encantado – ⇦ + △ (M)
Caída de espadón– ⇩ + △ (M)
Rascacielos (golpea al oponente abatido) – ⇦ + △, ⇩ + □ + △ (MM)
Cucharón – ⇘ + △ (M)
Cucharón reluciente – WS + △ (M)
Explosión de meteoro – ⇗ + △ + ○ (MM)
Patada alta – ○ (H)
Patada media – ⇘ + ○ (M)
Patada giratoria – △ + ○ (H)
Patada baja – ⇩ + ○ (L)
Patada con barrido – ⇙ + ○ (L)
Lanzacohetes – ⇨, ⇨ + ○ (M)
Triturador de la luna – ⇨, ⇨ + ○, ○ (MM)
Triturador de la Tierra – ⇨, ⇨ + ○, ○, ○ (MMM)
Patada deslizante – Carrera + ○ (L)
Explosión de luz estelar – □ + △ (M)
Expreso de Orión – □ + △, ⇨ + □ (MH)
Destructor estelar – □ + △, ⇨ + □, △ (MHM)
Giro de bastón – □ + △, □ + △ (MM)
Patada alta – ⇨ + ○ (M)
Patada vertical – WS + ○ (M)
Patada en aspa – △, ⇨ + ○ (MM)
Aplasta-apoyos – □ + ✕ (Llave)
Fosfatina – △ + ✕ (Llave)
Tritura-rodillas (golpea al oponente abatido) – ⇘ + ○
Inbloqueable – ⇗ + □ + △
Critical Edge + Ciclón de cristal – □ + △ + ○, ⇦ ⇦ + □ + △



Edge Master Quest

Episodio 1: Mitsurugi
Condiciones: Vencer al enemigo en el tiempo permitido
Arma recibida: Ninguna

Episodio 2: Rock
Condiciones: Vencer al demonio
Arma: Colmillo de tigre

Episodio 3: Taki
Condiciones: Vencerla dentro del tiempo límite
Arma: Espada de mango largo

Episodio 4: Li Long
Condiciones: Usar la técnica de la proyección para vencerlo
Arma: Nagamaki

Episodio 5: Hwang
Condiciones: Desarmarlo
Arma: Ninguna

Episodio 6: Sophitia
Condiciones: Derrotarlo
Arma: Alabarda

Episodio 7: Siegfried
Condiciones: Derrotarlo antes de que se ponga el sol
Arma: Estrella matutina

Episodio 8: Voldo
Condiciones: Vencerlo con la poca fuerza que te quede
Arma: Lanza en forma de hoz

Episodio 9: Cervantes/Soul Edge
Condiciones: Derrotar al enemigo
Arma: Ninguna

Arma final: Maza con pinchos

Final de Seung V.I
La joven vuelve a un padre hostil y, como castigo por no esquivar su espada, debe practicar su destreza.

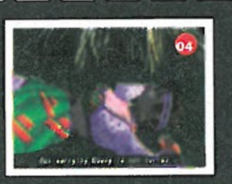






Final de Seung V.II
Impresionado por su habilidad para esquivar su espada, Han dispone que se case con Hwang, icon lo cual ella sale por pies!




Edge Master Quest

Episodio 1: Mitsurugi
Condiciones: Derrotarlo
Arma recibida: Cuchilla macabra

Episodio 2: Sophitia
Condiciones: Vencer a todos los enemigos
Arma recibida: Espada Atlas

Episodio 3: Colosseum
Condiciones: Vencer a todos los rivales
Arma recibida: Flamberge

Episodio 4: Rock
Condiciones: Vencer a Rock antes de que te mate el veneno
Arma recibida: Ninguna

Episodio 5: Taki
Condiciones: Vencerla antes de que el tiempo se agote
Arma recibida: Branch Sword

Episodio 6: Li Long
Condiciones: Vencerle con proyecciones
Arma recibida: Hoja de acero duro

Episodio 7: Voldo
Condiciones: Vencerlo con la fuerza que te quede
Arma recibida: Claymore

Arma final: Soul Edge



Siegfried Schtauffen

EDAD:	**16**
NACIDO:	**6 de febrero**
ALTURA:	**1,57 m**
PESO:	**48 kg**
NACIONALIDAD:	**Alemán**
G. SANGUÍNEO:	**A**
FAMILIA:	**Ambos muertos**
ARMA:	**Faust**
ESTILO:	**Estilo propio**

Moves

Corte – □ (H)
Corte doble – □, □ (HH)
Ataque en espiral – □, □, △ (HHM)
Aleteo del águila – □, ⇩ + □ (HL)
Mecánico – ⇨+ □ (H)
Corte con giro de espaldas – ⇦+ □ (H)
Corte bajo – ⇩ + □ (L)
Rebanado duro al estómago – ⇘+ □ (M)
Rebanado de tobillo – ⇙ + □ (L)
Golpe real – △ (M)
Golpe del caballero – △, △ (MM)
Aplasta-sesos – △, △, △ (MML)
Homicida – △, △, ○ MMH)
Cortador cruzado – △, ⇩ + □ (ML)
A por el cerebro – △, ○ (MM)
Cuerno perforador – ⇨ + △ (M)
Bola de cañón – ⇘ + △ (M)
Rebanado bajo por el centro – ⇩ + △ (M)
Cabezazo – ⇦ + △ (H)
Cabezazo doble – ⇦ + △, □ (HH)
Cabezazo triple – ⇦ + △, □, △ (HH)
Destrucción radical – ⇙ + △ (M)
Carnicería mortal – ⇙ + △, ⇦ + △
Invasor – △, ⇦ + △ (M)
Chantaje – △, ⇦ + △, △ (ML)
Uppercut de filo – WS + △ (M)
Patada alta – ○ (H)
Chupeta – ⇨ + ○ (H)
Lancero – ⇘ + ○ (M)
Lancero doble – ⇘ + ○, ○ (ML)
Carga del unicornio – ⇘ + ○, ○, △ (MLM)
Patada baja – ⇩ + ○ (L)
Filo de la hoja – WS + □ (M)
Cuchilla espiral – WS + □, □ (ML)
Patada creciente – WS + ○ (M)
Jump Kick – ⇨, ⇨ + ○ (H)
Patada deslizante – Dash + ○ (L)
Patada con caída – Dash + △ + ○ (H)
Patada con giro – □ + ○ (H)
Martillo pilón – ⇨, ⇨ + □ + △ (M)
Carga con el hombro – ⇨ + △ + ○ (M)
Porrazo brutal (proyección) – □ + × (Llave)
Corte del huracán (proyección) – △ + × (Llave)
Hojuela – ⇩ + △ + × (Llave)
Pisotón (golpea al oponente abatido) – ⇘ + ○, ○, ○, ○
Parte-Tierra Inbloqueable – ⇩ ⇘ ⇨ + △
Critical Edge + Dominio de la espada – □ + △ + ○, ⇨ ⇩ ⇘ + △ + ○

Final de Siegfried V.I
Atrapado por el poder de la espada, Siegfried se transforma en un caballero malvado.



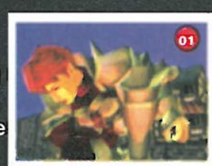








Seigfried Ending V.II
El fornido caballero aplasta el Soul Edge y parte sin rumbo fijo a llorar la muerte de su padre.



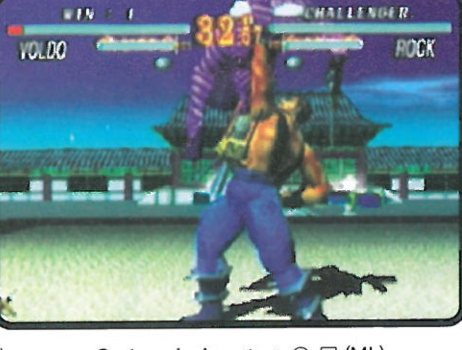












Rock

EDAD: 35
NACIDO: 14 de diciembre
ALTURA: 1,75 m
PESO: 81 kg
NACIONALIDAD: Americano
G. SANGUÍNEO: Desconocido
FAMILIA: Desconocido
ARMA: Hacha de batalla
ESTILO: Estilo propio

Movimientos

Corte – □ (H)
Corte doble – □, □ (HH)
Cortar en pedacitos – □, □, □ (HHH)
Corte brutal – □, △ (HHM)
Caza del oso – □, ○ (HH)
Mango de hacha – ⇨ + □ (H)
Péndulo del hacha – ⇨ + □, □ (HH)
Maremoto – ⇨ + □, □, □ (HHL)
Demolición – ⇨ + □, □, △ (HHM)
Lanzadiscos – ⬃ + □ (L)
Golpe giratorio al estómago – ⬂ + □ (M)
Swing bajo – ⇩ + □ (L)
Leñador – ⇨, ⇨+ □ (M)
Tornado – ⇨, ⇨+ □, △ (MM)
Golpe giratorio al estómago – WS + □ (M)
Aplastamiento – △ (M)
Juerga de Rock – △, △ (MM)
Ataque de pistón – △, △, △ (MMM)
Matamoscas – △, □ (MH)
Trompa de elefante – ⬂ + △ (M)
Terremoto – ⇩ + △ (M)
Cabezazo – ⇦ + △ (M)
Carga con el hacha – ⇨ + △ (M)
Hacha de batalla – ⇨, ⇨+ △ (M)
Cuchillada ascendente – WS + △ (M)
Patada alta – ○ (H)
Trepador – ⇨ + ○ (M)
Patada baja – ⇩ + ○ (L)
Patada media – ⬂ + ○ (M)
Corte salvaje – ⬂ + ○, □ (ML)
Patada-barrido horizontal – ⬃ + ○ (L)
Carga salvaje – ⇨, ⇨+ ○ (M)
Tronido – WS + ○ (M)
Patada deslizante – Dash + ○ (L)
Divisor del cielo – ⇩ + □, △ (LM)
Ataque súbito – ⇦ + □ + △ (M)
Lanzador (Proyección) – □ + ✕ (Llave)
El conquistador – △ + ✕ (Llave)
Desprendimiento – ⇩ ⬃ ⇦ + △ + ✕ (Throw)
El aniquilador – ⬂ + □ + ✕ (Llave)
Patada de rodilla (golpea a oponente abatido) – ⇧ + ○
Inbloqueable – ⬃ ⇩ ⬂ ⇨ (rápido) + △ + ○
Critical Edge + Devastador – □ + △ + ○, ⇨ ⬂ ⇩ ⬃ ⇦ + □ + ✕
Critical Edge + Uppercut ascendente – □ + △ + ○, ⇦ + △ + ✕



Edge Master Quest

Episodio 1: Voldo
Condiciones: Vencer al enemigo
Arma recibida: Porra de piedra

Episodio 2: Mitsurugi, Taki
Condiciones: Derrotarlos
Arma recibida: Hacha ascendente

Episodio 3: Seung Mi Na, Hwang
Condiciones: Vencerlos con proyecciones
Arma recibida: Martillo de guerra

Episodio 4: Colosseum
Condiciones: Vencer a los tres oponentes
Arma recibida: Hacha doble

Episodio 5: Siegfried, Li Long
Condiciones: Vencerlos dentro del tiempo asignado
Arma recibida: Hacha cruzada

Episodio 6: Taki
Condiciones: Vencerla con la energía que te quede
Arma recibida: Tomahawk doble

Episodio 7: Cervantes/Soul Edge
Condiciones: Derrotar al enemigo
Arma recibida: Ninguna

Arma final: Gran hacha

Final de Rock V.I
Cautivado por la hoja, Rock elige conservar su poder e ir en búsqueda de sus padres desaparecidos. Para no volver jamás.


01

02

03

04

05



Final de Rock V.II
Rock acaba con Soul Edge y vuelve a su hogar con Bangoo, su hijo adoptivo. Como puedes ver, el tío queda contento.

01

02

03

04

05

Edge Master Quest

Episodio 1: Rock
Condiciones: Vencerlo
Arma recibida: Viento de serpiente

Episodio 2: Siegfried
Condiciones: Vencerlo en el tiempo permitido
Arma recibida: Titán

Episodio 3: Sophitia, Seung Mi Na, Taki
Condiciones: Vencer a todos los adversarios
Arma recibida: Fénix

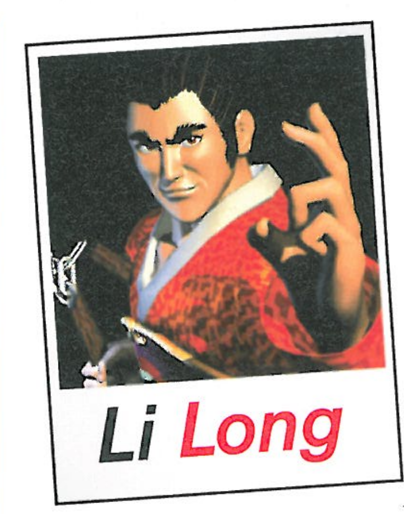
Episodio 4: Hwang
Condiciones: Vencerlo con combos de malabares
Arma recibida: Dragón de acero

Episodio 5: Colosseum
Condiciones: Derrotar a todos
Arma recibida: Tigre blanco

Episodio 6: Voldo
Condiciones: Vencer a todos los que salgan
Arma recibida: Asura

Episodio 7: Cervantes/Soul Edge
Condiciones: Derrotar al enemigo
Arma recibida: Ninguna

Arma final: Trueno doble



Li Long

EDAD: 24
NACIDO: 23 de octubre
ALTURA: 1,68 m
PESO: 55 kg
NACIONALIDAD: Americano
G. SANGUÍNEO: B
FAMILIA: Padres (muertos), Hermana (Mimi), Amante (Chie)
ARMA: Halcón
ESTILO: Dragón incomparable

Movimientos

Arte de la serpiente – □ (H)
Serpientes gemelas – □, □ (HH)
Tormenta – □, □, □ (HHH)
Flagelación– □, □, ⇩ + □ (HHL)
Patada latigazo – □, □, ○ (HHM)
Patada latigazo baja – □, □, ⇩ + ○ (HHL)
Dolor del latigazo – □, □, ⇩ + ○, △ (HHLM)
Golpe duro – ⇨+ □ (H)
Ventarrón – ⇨+ □, □ (HH)
Huracán – ⇨+ □, □, □ (HHH)
Dolor de la víbora – ⇨+ □, □, ⇩ + ○, △ (HHLM)
Golpe de la víbora – ⇨+ □, □, ⇩ + □ (HHL)
Víctima de la serpiente – □, △ (HM)
Martilleo del dragón – □, △, ○ (HMH)
Víbora – ⇨ + □, △ (HM)
Dolor del dragón – ⇨ + □, △, ○ (HMH)
Golpe giratorio bajo – ⇩ + □ (L)
Cuchillada inversa al estómago – ⬂ + □ (M)
Colgador – △ + □ (M)
Salto a la comba – ⬀ + □ (L)
Cuchillada doble – ⇩ + □, ⇧ + △ (LM)
Golpe con el dorso – WS + □ (M)
Arte del dragón – △ (M)
Dragones gemelos – △, △ (MM)
Granizada – △, △, △ (MMM)
Cruz sádica – △, □ (MH)
Tamborileo – △, ○ (MM)
Serpiente dirigida – ⇨ + △ (H)
Veneno de serpiente – ⇨ + △, △ (HM)
Golpe bajo suspendido – ⇩ + △ (M)
Solo de tambor – ⇦ + △ (M)
Voltereta de tambor – ⇦ + △, △ (MM)
Fuego de tambor – ⇦ + △, △, △ (MMM)
Ataque del dragón – ⬀ + △ (M)
Divisor del aire – ⬀ + △, □ (M-L)
Latigazo castigador – ⇨, ⇨+ △ (M)
Patada alta – ○ (H)
Arpón doble – ○, ○ (HM)
Arpón taladro – ○, ⇩ + ○ (HL)
Dragón ascendente – ○, ⇩ + □ (HL)
Pose – ⬂ + ○ (M)
Patada ascendente – ⇨, ⇨ + ○ (H)
Magia del mono – ⇩ ⬂ ⇨ + △ (MM)
Giro – ⇩ ⬀ ⇦
Codazo del dragón – ⇩ ⬀ ⇦, △ (M)
Nudillo del dragón – ⇩ ⬀ ⇦, △, ⇦ + △ (MH)
Veneno del dragón – WS + □ (M)
Cuchillada dura ascendente – WS + △ (M)
Uppercut rápido – ⬂ + △ (M)
Patada sacudidora – WS + ○ (M)
Patada chupeta – ⇨ + ○ (H)
Pinza de cangrejo – Dash + ○ (L)
Molinete loco/ Destrucción instantánea – □ + △ (MM)

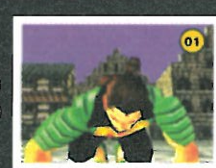
Chófer peligroso (proyección) – □ + ✕ (Llave)
Garganta del infierno – △ + ✕ (Llave)
Venganza del dragón (contraataque) – ⇦, □ + ✕
Pateo (sólo golpea a oponente abatido) – ⬂, ○

Inbloqueable – ⬀ + △ + ○
Critical Edge + Fuego y azufre – □ + △ + ○, ⇨, ⇨ + □ + △





Final de Long V.I
Tras vencer a Soul Edge, Long cae afectado por una enfermedad repentina y no vuelve a ver a su hijito recién nacido. Ooohhh...







Final de Long V.II
Aún enfermo, Long ve en alucinaciones a su ser querido, pero resulta ser un truco de la espada. Más "ooohhh".







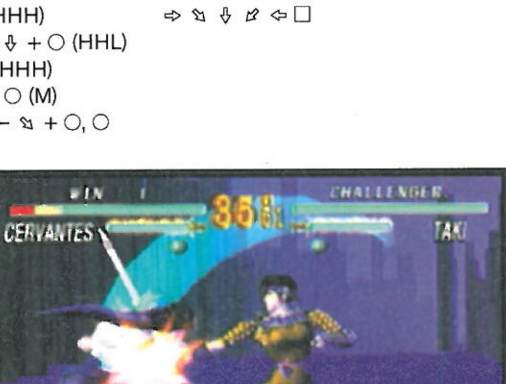


Taki

EDAD: 22
NACIDO: Desconocido
ALTURA: 1,70 m
PESO: 55 kg
NACIONALIDAD: Japonés
G. SANGUÍNEO: A
FAMILIA: Todos fallecidos
ARMA: Espada de ensueño
ESTILO: Rekkimaru

Movimientos

Corte silencioso – □ (H)
Corte sombrío – □, □ (HH)
Corte oscuro – □, □, □ (HHH)
Desgarro sombrío – □, □, △ (HHM)
Viento púrpura – □, □, ⇩ + ○ (HHL)
Desgarro doble – □, △ (HM)
Viento silencioso – □, △, ○ (HMH)
Viento oscuro – □, ○ (HH)
Corte tramposo – ⇨ + □ (H)
Corte y cuchillada – ⇨ + □, △ (HM)
Cuchillada terrible – ⇨ + □, △, △ (HMM)
Chispazo relámpago – ⇨ + □, △, △, △ (HMMM)
Corte al tobillo – ⇩ + □ (L)
Garfio segador – ⬃ + □ (L)
Cumbre tortuosa – ⇨, ⇨ + □ (H)
Rebanada cruzada – ⬂ + □ (M)
Gancho ascendente – WS + □ (M)
Corte al hombro – △ (M)
Cortador en V – △, △ (MM)
Rayo – △, △, △ (MMM)
Relámpago de la espada – △, △, □ (MMH)
Tormenta silenciosa – △, △, □, ○ (MMHH)
Cuchillada – ⇨ + △ (M)
Rebanada especial – ⇩ + △ (M)
Uppercut de hoja – ⬂ + △ (M)
Campanas del infierno – △, □ (MH)
Entrecruzado alto – △, □, ○ (MHH)
Entrecruzado medio – △, □, ⇨ + ○ (MHM)
Entrecruzado bajo – △, □, ⇩ + ○ (MHL)
Sangre y balas – △, ○ (MH)
Ataque del asesino – ⇨, ⇨ + △ (M)
Patada alta – ○ (H)
Patada giratoria doble – ○, ○ (HH)
Estrella fugaz – ○, ○, ○ (HHH)
Sombra cazadora – ○, ○, ⇩ + ○ (HHL)
Tirador oscuro – ○, ○, □ (HHH)
Patada del asesino – ⬂ + ○ (M)
Patada del asesino doble – ⬂ + ○, ○ (MM)
Patada del asesino triple – ⬂ + ○, ○, ○ (MMM)
Patada molinete – ⇨ + ○ (M)
Patada giratoria alta – ⇦ + ○ (H)
Rompepalos – ⇩ + ○ (L)
Lazo – ⇩ + ○, ○ (LM)
Aplastahuesos – ⇩ ⬂ ⇨
Giro de la muerte – ⇩ ⬂ ⇨ + △ (M)



Satélite lunar – ⇩ ⬂ ⇨ + △, ○ (MH)
Patada rodante – ⇩ ⬂ ⇨ + ○ (L)
Reductor – WS + △ (M)
Patada en pino – WS + ○ (M)
Garfio con brinco – ⇨ + △ (H)
Patada deslizante – Dash + ○ (L)
Ruleta letal – □ + ○ (MM)
Sacudida hacia delante – ⇨, ⇨ + □ + △
Voltereta – ⬁

Súplex – □ + × (Llave)
Rebanada de garganta – △ + × (Llave)
Pisotón triple – ⇩ ⬃ ⇦ + △ + × (Llave)
Presa (golpea al oponente abatido) – ⬂ + ○
Critical Edge + Viento de la muerte – □ + △ + ○, ⇩ ⇧ □ + △
Inbloqueable (Cometa Halley) – ⇨ ⬂ ⇩ ⬃ ⇦ □

Edge Master Quest

Episodio 1: Voldo
Condiciones: Sacarlo fuera del ring
Arma recibida: Abanico de hierro

Episodio 2: Mitsurugi
Condiciones: Vencerlo antes de que se agote el tiempo
Arma recibida: Mekkimaru

Episodio 3: Li Long
Condiciones: Ganarlo a base de proyecciones
Arma recibida: Ninguna

Episodio 4: Colosseum
Condiciones: Lograr la victoria sobre todos los oponentes
Arma recibida: Jutte

Episodio 5: Sophitia
Condicione: Vencerla con el Critical Edge
Arma recibida: Espada Gaea

Episodio 6: Siegfried
Condiciones: Vencerlo antes de que se desplome la torre
Arma recibida: Kunai

Episodio 7: Li Long
Condiciones: Vencerlo antes de que te mate el veneno
Arma recibida: Engetsu

Episodio 8: Rock
Condiciones: Sacarlo fuera del ring
Arma recibida: Ninguna

Final Taki V.I
Tras evitar a Soul Edge, Taki vuelve a casa para arreglar su arma y luchar con los espíritus perversos.











Final Taki V.II
Tras atrapar a Soul Edge, Taki lo devuelve a su lugar sagrado y lo transforma en una nueva arma más poderosa.













Sophitia
Alexandra



EDAD: 24
NACIDO: 12 de marzo
ALTURA: 1,68 m
PESO: Secreto
NACIONALIDAD: Griega
G. SANGUÍNEO: B
FAMILIA: Padre(Ataros), Madre(Nieke), Hermana (Kathandra), Hermano(Ruches)
ARMA: Espada Omega
ESTILO: Athena

Movimientos

Primer golpe – □ (H)
Segundo golpe – □, □ (HH)
Golpe final – □, □, □ (HHH)
Sombra silenciosa – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Bailarín silencioso – □, □, □, ○ (HHHM)
Grito silencioso – □, □, △ (HHM)
Castigo del ángel – □, □, ○ (HHM)
Rabia silenciosa – □, □, ⇩ + ○ (HHL)
Golpe bajo – ⇩ + □ (L)
Corte ascendente al estómago (aturde) – WS + □ (M)
Cortador – △ (M)
Cortador en V – △, △ (MM)
El conductor – △, △, △ (MMM)
Justicia de la paz – △, △, □ (MMH)
Corte sagrado – △, △, ⇩ + □ (MML)
Cometa sagrado – △, △, ⇩ + ○ (MML)
Golpe sagrado – △, △, □, △ (MMHM)
Golpe de la doncella – ⇨ + △ (M)
Uppercut del ángel – ⇘ + △ (M)
Flecha del ángel – ⇨ + □ (H)
Caza del ángel – ⇘ + □ (M)
Eclipse lunar – ⇦ + △ (M)
Rebanada del amanecer – ⇩ + △ (M)
Uppercut de hoja – WS + △ (M)
Patada alta – ○ (H)
Cuernos sagrados – ○, ○ (HM)
Patada del caleidoscopio– ○, ○, ⇩ + ○ (HML)
Patada del paraíso– ○, ○, ⇩ + ○, ⇨ + ○ (HMLM)
Patada sagrada – ⇨ + ○ (H)
Sacudida lunar – ⇙ + ○ (L)
Patada baja – ⇩ + ○ (L)
Destello blanco – ⇧ + ○ (M)
Espiral del ángel – ⇗ + ○, □ (ML)
Salto del ángel – ⇗ + ○, △ (MM)
Sacudida del ángel – ⇗ + ○, ○ (MM)
Paso silencioso – ⇩ ⇘ ⇨
Golpe del ángel – ⇩ ⇘ ⇨ + △ (M)
Paso sagrado – ⇨ ⇩ ⇘
Atenas especial – ⇨ ⇩ ⇘ + △ (M)
Llamada celestial – ⇨ ⇩ ⇘ + □ (M)
Flecha sagrada (agachado hacia delante) – ⇘, □ (L)
Escudo de la justicia (agachado hacia delante) – ⇘, △ (L)
Patada deslizante – Dash + ○ (L)
Patada por alto – WS + ○ (M)
Sacudida de la luz solar – □ + ○ (H)
Crea-viudas – □ + ✕ (Llave)
Cielo del ángel – △ + ✕ (Llave)
Del cielo al infierno – △ + ✕, ⇩, □ + △ + ○ (Llave)
Regreso a la locura – △, □ + ✕ (Contrataque)
Cuchillada de pesadilla (golpea al oponente abatido) – ⇘, △, △, △, △
Inbloqueable – ⇦ ⇦ ⇦ □ △
Critical Edge + Manicomio – □ + △ + ○, ⇩ ⇘ ⇨ + □ + ✕
Critical Edge + Manicomio en llamas – □ + △ + ○, ⇩ ⇘ ⇨ + △ + ✕, □

Edge Master Quest

Episodio 1: Simulacrum Sophitia
Condiciones: Derrotarla
Arma recibida: Ninguna

Episodio 2: Rock
Condiciones: Sacarlo del ring
Arma recibida: Espada Gaea

Episodio 3: Voldo
Condiciones: Vencerlo enseguida, su vida se recupera sin parar
Arma recibida: Rompe-espadas

Episodio 4: Seung Mi Na
Condiciones: Sobrevivir a su ataque en el tiempo límite
Arma recibida: Ninguna

Episodio 5: Taki
Condiciones: Vencerla con la fuerza que te quede
Arma recibida: Hoja de fuego

Episodio 6: Colosseum
Condiciones: Vencer a los tres luchadores
Arma recibida: Vara de cristal azul

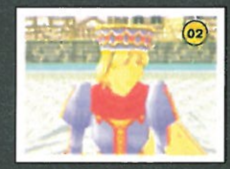
Episodio 7: Taki
Condiciones: Te han envenenado; véncela antes de que mueras
Arma recibida: Estoque

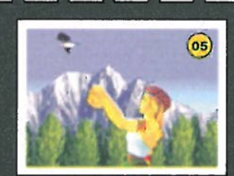
Episodio 8: Siegfried
Condiciones: Vencerlo con proyecciones
Arma recibida: Espada Apolo

Episodio 9: Cervantes/Soul Edge
Condiciones: Derrotar al enemigo
Arma recibida: Ninguna

Arma final: Valquiria

Final de Sophitia V.I
Ante los dioses, Sophitia se entera del destino de sus enemigos y se va a dar un paseo. Que le aproveche.

Final de Sophitia V.II
Como antes, sólo que esta vez se da un bañito mientras la espían los pervertidos de los dioses. Que les aproveche también.







Edge Master Quest

Episodio 1: Mitsurugi
Condiciones: Vencerlo dentro del tiempo permitido
Arma recibida: Espada nipona

Episodio 2: Seung Han Myong
Condiciones: Seguir con vida hasta que se acabe el tiempo
Arma recibida: Rompe-montañas

Episodio 3: Li Long
Condiciones: Vencerlo antes de que el veneno se propague
Arma recibida: Fuego estruendoso

Episodio 4: Seung Mi Na
Condiciones: Romper su arma
Arma recibida: Ninguna

Episodio 5: Colosseum
Condiciones: Derrotar a los cuatro luchadores seguidos
Arma recibida: Falchion

Episodio 6: Sophitia
Condiciones: Vence a todos los que vengan con combos malabares
Arma recibida: Espada del alba

Episodio 7: Voldo
Condiciones: Derrota al enemigo
Arma recibida: Hoja Midas

Episodio 8: Cervantes/Soul Edge
Condiciones: Derrotar al enemigo
Arma recibida: Ninguna

Arma final: Fantasma



Hwang Seung Kyung

EDAD: 25
NACIDO: 14 de diciembre
ALTURA: 1,71 m
PESO: 60 kg
NACIONALIDAD: Coreano
G. SANGUÍNEO: AB
FAMILIA: Padres (muertos), Maestro (Seung Han Myong)
ARMA: Espada larga
ESTILO: Hoja larga de Seung

Movimientos

Corte samura – □ (H)
Cortes samurai – □, □ (HH)
Sin escape – □, □, □ (HHH)
Cortar y rebanar – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Ventarrón – □, □, △ (HHM)
Corte alto rápido – ⇨ + □ (H)
Muerte doble – ⇘ + □, △ (MH)
Rebanada partidora – ⇘ + □ (L)
Rebanada en X – ⇘ + □, □ (LH)
Muerte triple – ⇘ + □, □, △ (LHM)
Barrido del tigre – ⇦ + □ (H)
Rebana espinillas – ⇙ + □ (L)
Corte a dos niveles bajo – ⇩ + □ (L)
Corte al estómago – WS + □ (H)
Corte al estómago alto, Corte por alto – WS + □, △ (HM)
Corte al hombro – △ (M)
Corte en V – △, △ (MM)
Cortador en triángulo – △, △, □ (MMH)
Aniquilación – △, △, □, △ (MMHM)
Viento súbito – △, △, □, ⇩ + □ (MMHL)
Aguijón de avispa – ⇨ + △ (M)
Revolcador – ⇦ + △ (M)
Partición y golpe de espada – ⇩ + △ (M)
Trueno – ⇨, ⇨ + △ (M)
Uppercut de hoja ascendente – ⇘ + △ (M)
Molinete – WS + △ (M)
Patada alta – ○ (H)
Arpón doble – ○, ○ (HM)
Chupeta – ⇦ + ○ (H)
Pose – ⇘ + ○ (M)
Patada con barrido – ⇙ + ○ (L)
Patada giratoria baja – ⇩ + ○ (L)
Serpiente enroscada – ⇩ + ○, △ (LM)
Lanzacohetes – ⇨, ⇨ + ○ (M)
Triturador de la luna – ⇨, ⇨ + ○, ○ (MM)
Triturador de la Tierra – ⇨, ⇨ + ○, ○, ○ (MMM)
Patada en aspa – ⇦, ⇨ + ○ (MM)
Patada con giro – ⇨ + ○ (H)
Patada ascendente – WS + ○ (M)
Cortador de acero – □ + △ (MM)
Cola de fénix – ⇨, ⇨ + □ + △ (M)
Paso silencioso – ⇩ ⇘ ⇨
Cuchillada con paso – ⇨(rápido) + □ (M)
Ataque hacia adelante – ⇨(rápido) + □, △ (MM)
Patada(s) con paso – ⇨(rápido) + ○ (M)
Cuchillada silenciosa – ⇩ ⇘ ⇨ + △ (M)
Patada deslizante – Dash + ○ (L)

Mar de locura – □ + X (Llave)
Ataque del infierno – △ + X (Llave)
Pisotón samurai (golpea al oponente abatido) – ⇘ + ○

Inbloqueable – ⇦ + △ + ○
Critical Edge + Explosión de acero – □ + △ + ○, ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + △ + ○

Final de Hwang V.I

Hwang es poseído por la espada y vuelve a casa a esparcir su ira malvada. Qué mala baba, el tío.

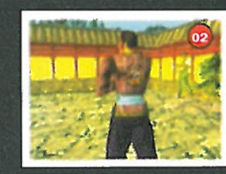


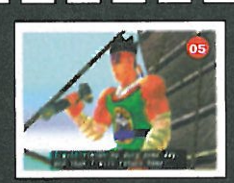


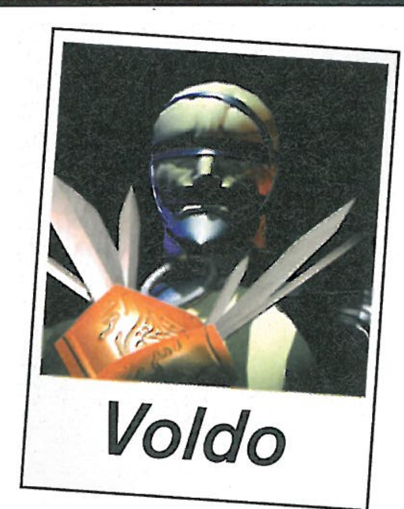


Final de Hwang V.II

Tras acabar con la espada, Hwang vuelve a su hogar y le ofrecen heredar la escuela de Han, pero lo rechaza. Sus razones tendrá.



Voldo

EDAD: 43
NACIDO: 23 de agosto
ALTURA: 1,83 m
PESO: 79 kg
NACIONALIDAD: Italiano
G. SANGUÍNEO: A
FAMILIA: Todos fallecidos
ARMA: Katar
ESTILO: Estilo libre

Movimientos

Tijeras – □ (H)
Cierre de tijeras – □, □ (HH)
Mutilador – □, □, △ (HHM)
Roba-vida – □, △ (HM)
Desfibradora oscura – □, △, □ (HMM)
Mascarada negra – □, ⇩ + △ (HL)
Fuego cortante – ⇨ + □ (H)
Hoja ciega – ⬂ + □ (M)
Luna orbital – ⇦ + □ (M)
Gancho de katar – WS + □ (M)
Giro ciego – ⇦ + □, □ (HH)
Picadillo – ⇩ + □ (L)
Taladradora – ⇩ + □, □ (LL)
Matarratas – ⇩ + □, □, □ (LLL)
Matarratas y patada – ⇩ + □, □, □, ○ (LLLH)
Taladradora y patada – ⇩ + □, ○ (LH)
Hoja de caza – △ (M)
Hoja doble – △, △ (MM)
Hoja triple (contraataque) – △, △, △ (MMM)
Hoja asesina – △, △, △, △ (MMMM)
Asesino X (counterhit) – △, △, △, △, △ (MMMMM)
Caza de brujas – ⇨ + △ (H)
Uppercut de hoja – ⬂ + △ (M)
Eclipse total – ⇦ + △ (M)
Swing celestial – ⇩ + △ (M)
Esclavo del poder – ⇩ + △, △ (MM)
Codazo del demonio – ⇨, ⇨ + △ (M)
Swing del demonio – WS + △ (M)
Patada alta – ○ (H)
Patada directa – ○, ○ (M)
Coz de burro – ⬂ + ○ (M)
LPatada elevadora – ⬀ + ○ (M)
Patada baja – ⇩ + ○ (L)
Mantis religiosa – □ + △ (M)
Palmoteo – △ + □ + △ (M)
Arco malvado – ⇩ + □ + △ (L)
Salto del tigre – ⇩ ⬂ + □ + △ (M)
Presa de pierna – ⇨, ⇨ + □ + △ (M)
Caleidoscopio de dolor – ⇨, ⇨ + □ + △, ○ (MM)
Sacudida del mono – ⇨, ⇨ + □ + △ + X (M)
Giro psicótico – ⇨, ⇨ + □ + △ + X, ○ (MM)
Rosa mortífera – □ + ○ (HH)
Rueda de la agonía (invertido) – □ + X (L)
Rueda de fuego (invertido) – □ + X, ⇧ + △ (L)
Paseo lunar – ⬂, □ + △ (H)
Titiritero (invertido y en cuclillas) – ⇩, □ + △ (L)
Patada con giro ascendente – WS + ○ (M)
Patada invertida – ⇦, ⇨ + ○ (M)
Patada al centro – ⬂ + ○ (M)
Garfio deslizante – Carrera + □ (L)
Zambullida deslizante – Carrera + ○ (L)
Hilandero (proyección) – □ + X (Llave)
Ciempiés – △ + X (Llave)
Picadora de carne – ⇩ ⬂ ⇨ + △ + X (Llave)
Enterrador (golpea al oponente abatido) – ⬂ + □, □, □
Girarse – ⇩ ⬀ ⇦
Inbloqueable – ⇩ ⬂ ⇨ + □
Critical Edge + Casa del dolor – □ + △ + ○, ⇧, ⇩ + □ + △

Edge Master Quest

Episodio 1: Sophitia
Condiciones: Vencerla
Arma recibida: Luna llena

Episodio 2: Hwang
Condiciones: Vencerlo con combos malabares
Arma recibida: Ninguno

Episodio 3: Siegfried
Condiciones: Vencerlo en el tiempo permitido
Arma recibida: Pinza de hierro

Episodio 4: Cervantes
Condiciones: Sobrevivir a su ataque en el tiempo límite
Arma recibida: Ninguno

Episodio 5: Rock
Condiciones: Sacarlo del ring
Arma recibida: Ninguno

Episodio 6: Mitsurugi
Condiciones: Vencerlo dentro del tiempo límite
Arma recibida: Guillotina

Episodio 7: Li Long
Condiciones: Vencerlo antes de que el veneno se propague
Arma recibida: Flecha envenenada

Episodio 8: Colosseum
Condiciones: Derrotar a todos los enemigos
Arma recibida: Asta de búfalo

Episodio 9: Taki
Condiciones: Vencerla con tu pequeña cantidad de vida
Arma recibida: Pata

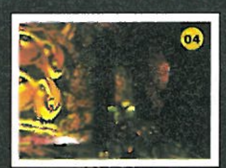
Episodio 10: Cervantes/Soul Edge
Condiciones: Derrotar al enemigo
Arma recibida: Ninguna

Arma final: Soul Edge

Final deVoldo V.I
Voldo vuelve al foso de Signor Vercci y hace feliz al espíritu de su maestro. Ahora Voldo debe vigilar para siempre.









Final Voldo V.II
Tras volver con el Soul Edge, Voldo lo acaricia tanto que se hace añicos. ¡Decir que se queda hecho caldo es poco!











Edge Master Quest

Episodio 1: Bogus Cervantes
Condiciones: Hacer trizas a su impostor
Arma recibida: Main Gauche

Episodio 2: Sophitia
Condiciones: Aplastar a todos los enemigos
Arma recibida: Defensor

Episodio 3: Hwang, Seung Mi Na
Condiciones: Derrotarlos
Arma recibida: Jirotoh

Episodio 4: Rock
Condiciones: Sacarlo del ring
Arma recibida: Katana

Episodio 5: Li Long
Condiciones: Vencerlo con proyecciones
Arma recibida: Hoja de tres filos

Episodio 6: Siegfried
Condiciones: Vencerlo dentro del tiempo límite
Arma recibida: Lanza pesada

Episodio 7: Voldo
Condiciones: Vencerlo con combos malabares
Arma recibida: Lengua de serpiente

Episodio 8: Varios luchadores
Condiciones: Derrotarlos a todos
Arma recibida: Ninguna



Cervantes **De Leon**

EDAD: 48
NACIDO: 1 de enero
ALTURA: 1,77 m
PESO: 80 kg
NACIONALIDAD: Español
G. SANGUÍNEO: 0
FAMILIA: Su familia es ahora la "hermandad del mar"
ARMA: Soul Edge
ESTILO: Poseído

Movimientos

Corte rápido – ⇨ + □ (H)
Corte a la garganta – □ (H)
Licuadora de garganta– □, □ (HH)
Furia del filo – □, □, □ (HHH)
Pulidor – □, □, ⇩ + □ (HHL)
Divisor – □, □, △ (HHH)
Corte bajo rápido – ⇩ + □ (L)
Corte con giro bajo – ⇙ + □ (L)
Navaja de resorte – ⇘ + □ (L)
Corte a dos espadas – □ + △ (H)
Muerte desde arriba – ⇨ + □ + △ (M)
Muerte desde abajo – ⇘ + □ + △ (L)
Parte-jetos – △ (M)
Parte-cuerpos – △, △ (MM)
Parte-hojas – △, △, △ (HHH)
Barrido de hoja – △, △, ⇩ + □ (HHL)



Gran divisor – ⇨ + △, △, △ MHH)
Roger especial – ⇨, ⇨ + □ + △ (H)
Cuerno pirata – ⇨, ⇨ + △ (M)
Aplasta-sesos – ⇦ + △ (M)
Filo del dragón – ⇨ ⇩ ⇘ + △ (MM)
Vela a punto – WS + △ (MM)
Viento en las vela – ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + △ (MM)
Punta de alfiler – ⇩ + △ (L)
Continental – ⇘ + △ (M)
Caída de la galera – ⇨, ⇨ + △ + ○ (M)
Patada con salto – ⇨, ⇨ + ○ (H)
Monolito– WS + □ (M)
Molinete – ⇦, ⇦ + △ (ML)
Filo del torpedo – ⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + △ (MM)
Chupeta – ○ (H)
Patada del mono – ○, ⇘ + ○ (HM)
Patada del Extremo Oriente – ○, ⇦ + ○ (HH)
Patada hacia delante – ⇨ + ○ (H)
Patada baja – ⇩ + ○ (L)
Puntapié – ⇘ + ○ (M)
Barrido – ⇙ + ○ (L)
Patada trasera – WS + ○ (M)
Cadena al tobillo – ⇙ + □ + ○ (L)
Deslizada – Carrera + ○ (L)

Hojas al hombro (proyección) – □ + ✕ (Llave)
Grand Slam Soul Edge (proyección) – △ + ✕ (Llave)

Critical Edge + Cazador de sombras – □ + △ + ○, ⇨ ⇩ ⇘ + △ + ○
Inbloqueable – ⇙ + □ + △

Finales alternativos

Todas las órdenes se han de introducir cuando la pantalla vuelva a su tamaño completo durante la secuencia final.

Voldo
Para que rompa el Soul Edge y se quede hecho polvo, pulsa repetidamente ⇧, ⇩ mientras se restriega la espada en la mejilla.

Mitsurugi
Cuando se enfrenta a Tanegashima, el del rifle, sal de su alcance pulsando ⇦ o ⇨; luego corre hacia delante y usa un corte □ para matarlo antes de que recargue.

Rock
Cuando ha acabado el flashback de Rock y está frente al Soul Edge, pulsa △ y volverá a América para estar con Bangoo.

Taki
Si pulsas ✕ cuando Soul Edge vuela hacia Taki, harás que ésta capture las espadas para usarlas ella.

Sophitia
Mientras Sophitia se va por el bosque, pulsa ⇨ para hacer que vaya a la piscina y poder ver cómo se lava.

Siegfreid
Mientras está frente al Soul Edge, pulsa △ para que destruya la espada y vuelva a su hogar, a empezar su penitencia.

Li Long
Cuando Long caiga de rodillas, aporrea con rapidez □ y △ a fin de que tenga fuerzas para levantarse y vuelva con su esposa.

Seung Mina
Cuando su padre levanta la espada, pulsa ⇧ y luego ⇩ para esquivar el golpe. Mina huirá del hogar familiar en su noche de bodas.

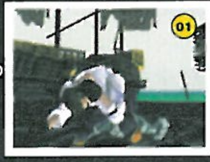
Hwang
Pulsa □ cuando Hwang haga ademán de tomar el Soul Edge y, cuando vuelva a Corea, lo recibirán como a un héroe.

Cervantes
Al pulsar △ cuando la batalla final haya terminado, Cervantes se quitará la vida en un acto noble para evitar que la maldad de la espada se propague.

Arma final

Una vez que has completado el modo Edge Master con un personaje, no recibirás el último arma de su colección, sino que deberás buscarla en el mapa. Cuando haya acabado el texto del final, vuelve a la pantalla del mapa, selecciona la opción "move" e irás adonde se encuentra tu arma final. Si no logras completar el desafío en este lugar, el arma se volverá a trasladar; sigue eligiendo "move" en las opciones hasta que completes un desafío por primera vez y el arma final será tuya.

Final Cervantes V.I
El malvado pirata usa la espada para crear un ejército de maldad y lo envía a que haga de la Tierra un infierno. Pues qué bien.


01


02


03


04

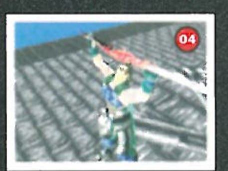

05

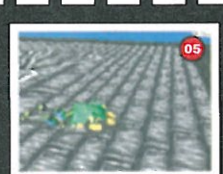
Cervantes Ending V.II
Consumido por la culpa, Cervantes destruye el Soul Edge y se autodestruye a si mismo. Un final muy noble.


01


02


03


04


05



Editor: Core/Eidos
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas









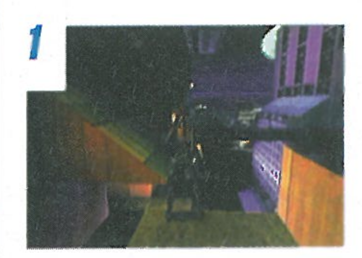
TOMB RAIDER III



Derrotar a la jefa puede tener su complicación. Pero con nuestra guía se le pasarán las ganas de reír.

ASÍ SE HACE

PARA SALIR DE LA CIUDAD

1


2


3


VE A LA PÁGINA 108





Tal como anunciamos el mes pasado, **Lara vuelve** con más ganas de aventuras. ¡Y nosotros no nos podemos negar, claro está! En esta **segunda parte** la acompañamos por el **Pacífico Sur** y la encantadora ciudad de **Londres**. Pero la cosa aún no acaba aquí: el mes que viene habrá más **exotismo y voluptuosidad**.

TRUCOS EXCLUSIVOS

Hemos descubierto algunos trucos que, por suerte, son más fáciles de ejecutar que los de la segunda parte de *Tomb Raider*. Sólo hay que entrar estos códigos durante el transcurso de la partida (sin pausar).

Todas las armas y tal
L2, R2 x2, L2 x4, R2, L2, R2 x2, L2, R2 x2, L2 x2, R2, L2 x2, R2
Si funciona, Lara pegará un grito. Ahora, en el inventario tendrás no sólo todas las armas, sino también un montón de botiquines y cristales de grabación. Si quieres todavía más de todo, mete el código otra vez.

Salto de nivel
L2, R2, L2 x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 x4, R2, L2, R2 x4, L2
Si funciona, Lara dirá "No". La pantalla se quedará congelada durante un segundo o así, y luego arrancará de nuevo con una secuencia de vídeo (si la hay) y una pantalla de estadísticas.

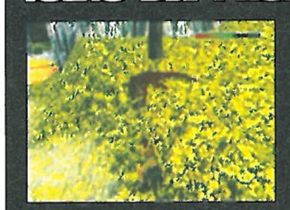
Todas la llaves y secretos
L2 x5, R2, L2 x3, R2, L2, R2, L2 x2, R2, L2 x2, R2, L2 x2
Si funciona, oirás a Lara respirando sin aliento. Ve a la pantalla de estadísticas y habrás recogido de forma automática ocho secretos (¡incluso si en el nivel hay menos!). Ve hacia arriba en el inventario de armas y verás que tienes también todas las llaves que necesitas.

Máxima potencia
R2 x2, L2, R2, L2 x6, R2, L2 x3, R2, L2 x5
Lara recuperará toda su energía y salud con este código; sin embargo, es más fácil usar uno de los botiquines que se pueden obtener con el truco de "todas las armas".

Llave de la pista de carreras (Mansión de Lara)
R2, L2 x3, R2, L2 x6, R2, L2 x5, R2, L2 x2
Si no te apetece molestarte en buscar la llave de la pista de carreras (Race Track) de la mansión de Lara, consíguela por la vía rápida con este código.



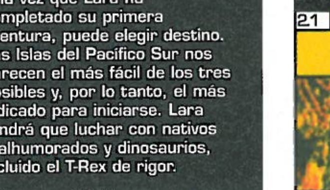
ISLAS DEL PACÍFICO SUR



Una vez que Lara ha completado su primera aventura, puede elegir destino. Las Islas del Pacífico Sur nos parecen el más fácil de los tres posibles y, por lo tanto, el más indicado para iniciarse. Lara tendrá que luchar con nativos malhumorados y dinosaurios, incluido el T-Rex de rigor.

ISLAS DEL PACÍFICO SUR

21 EL PUEBLO COSTERO



01



1. Nada hacia delante para salir a la playa principal (la de las palmeras).

02

2. Ve a la izquierda del banco amarillo y deslízate por la pendiente.

03 04



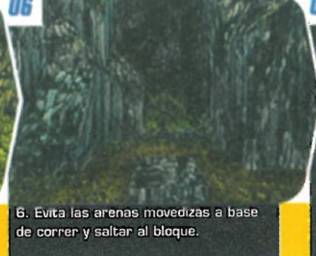
3. Baja al agua y camina por ella hasta el otro lado.

4. Sube al pasadizo y síguelo hasta entrar en el valle.

05

5. Mientras avanzas por entre arbustos, dispónte a disparar a un nativo.

06



6. Evita las arenas movedizas a base de correr y saltar al bloque.

07



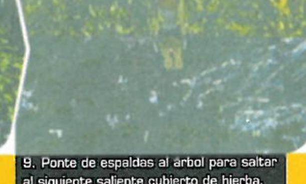
7. Salta hasta el extremo opuesto y dispara al nativo que hay junto a los árboles.

08



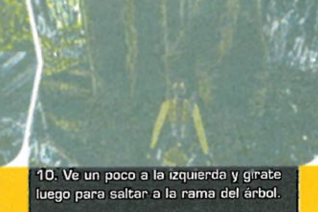
8. Gira a la izquierda para trepar a un saliente herboso y luego a un árbol.

09



9. Ponte de espaldas al árbol para saltar al siguiente saliente cubierto de hierba.

10



10. Ve un poco a la izquierda y gírate luego para saltar a la rama del árbol.

11



11. Sigue la rama hasta el saliente y da luego un salto largo para agarrarte a la rama.

12

12. Recoge la Piedra Serpiente y salta al repecho arenoso para bajar deslizándote.

13



13. Cuélgate del saliente inferior y suéltate; luego síguelo hacia la izquierda.

14

14. Gira a la derecha y da un salto corto al saliente junto a la cascada.

15



15. Salta al pasadizo por cualquier lado de la cascada en pos de la Piedra Serpiente.

16



16. Salta de nuevo al borde de la cascada y da un salto largo para llegar a la escalera.

17

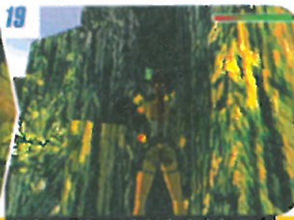
17. Súbela para ir al saliente de la derecha y sigue el pasadizo.

18



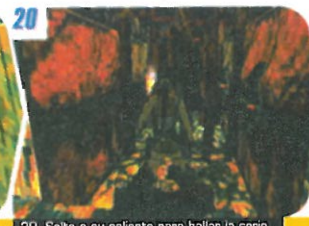
18. Monta por la siguiente escalera para salir en el otro saliente, junto a la piscina.

19



19. Sube al bloque a la izquierda de la cuesta arenosa y gírate para matar al nativo.

20



20. Salta a su saliente para hallar la serie de puertas cerradas.

21



21. Gírate, corre y salta para agarrarte al saliente superior.

22



22. Gira a la derecha y da un salto largo hasta el saliente arenoso.

23



23. Salta al saliente de la antorcha para hacerte con la tercera Piedra Serpiente.

24



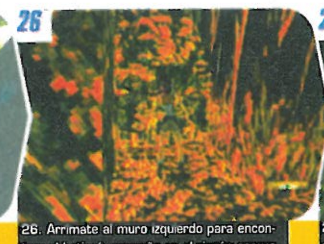
24. Vuelve a las puertas cerradas y usa las Piedras para abrirlas.

25



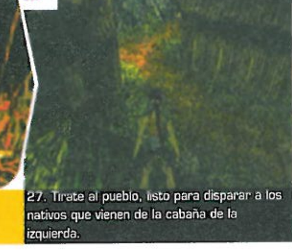
25. Deslízate por la pendiente y sigue el pasadizo. Dispara al nativo que ataca.

26

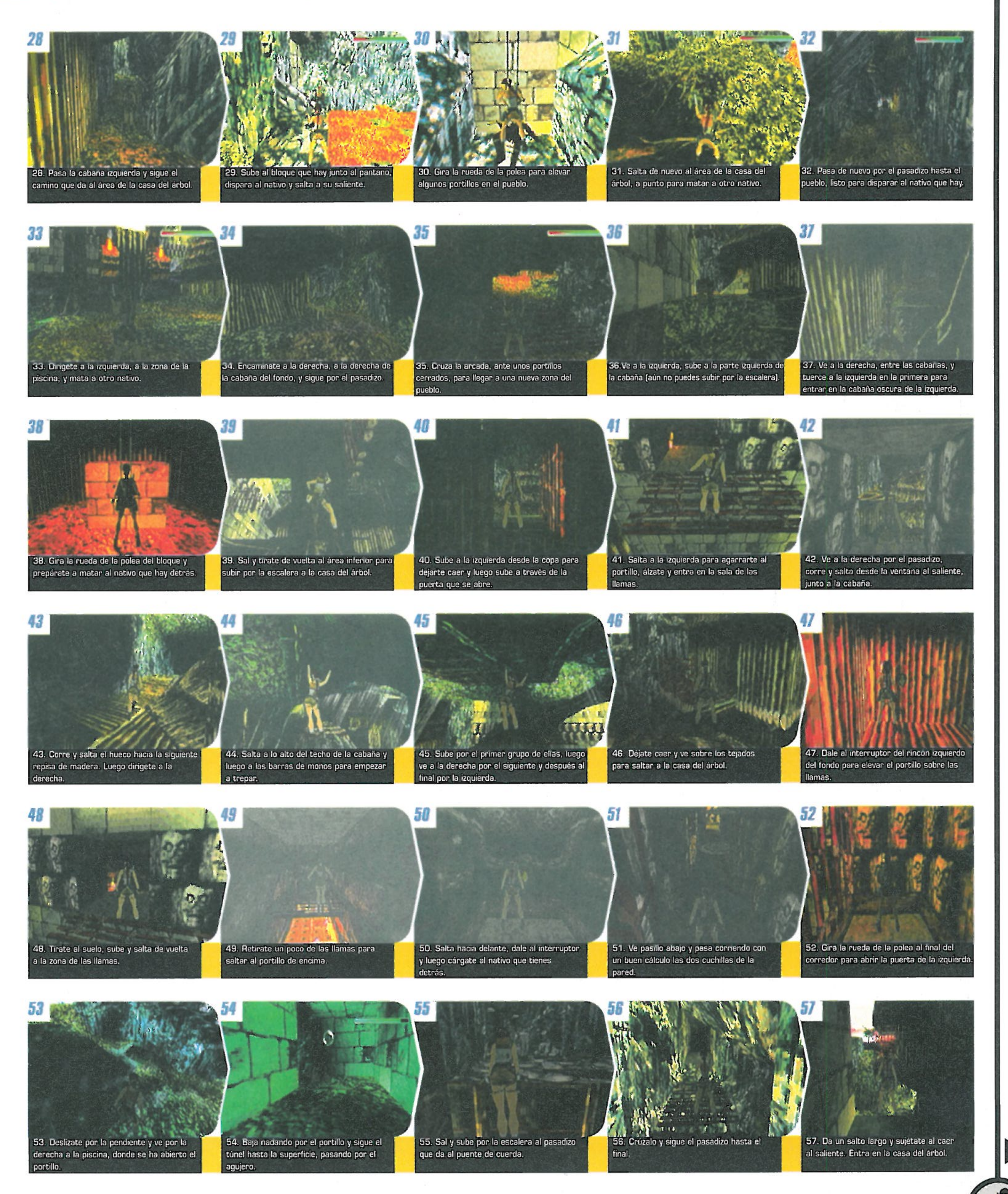


26. Arrímate al muro izquierdo para encontrar el botiquín pequeño en el rincón oscuro.

27



27. Tírate al pueblo, listo para disparar a los nativos que vienen de la cabaña de la izquierda.



28. Pasa la cabaña izquierda y sigue el camino que da al área de la casa del árbol.

29. Sube al bloque que hay junto al pantano, dispara al nativo y salta a su saliente.

30. Gira la rueda de la polea para elevar algunos portillos en el pueblo.

31. Salta de nuevo al área de la casa del árbol, a punto para matar a otro nativo.

32. Pasa de nuevo por el pasadizo hasta el pueblo, listo para disparar al nativo que hay.

33. Dirígete a la izquierda, a la zona de la piscina, y mata a otro nativo.

34. Encamínate a la derecha, a la derecha de la cabaña del fondo, y sigue por el pasadizo.

35. Cruza la arcada, ante unos portillos cerrados, para llegar a una nueva zona del pueblo.

36. Ve a la izquierda, sube a la parte izquierda de la cabaña (aún no puedes subir por la escalera).

37. Ve a la derecha, entre las cabañas, y tuerce a la izquierda en la primera para entrar en la cabaña oscura de la izquierda.

38. Gira la rueda de la polea del bloque y prepárate a matar al nativo que hay detrás.

39. Sal y tírate de vuelta al área inferior para subir por la escalera a la casa del árbol.

40. Sube a la izquierda desde la copa para dejarte caer y luego sube a través de la puerta que se abre.

41. Salta a la izquierda para agarrarte al portillo, álzate y entra en la sala de las llamas.

42. Ve a la derecha por el pasadizo, corre y salta desde la ventana al saliente, junto a la cabaña.

43. Corre y salta el hueco hacia la siguiente repisa de madera. Luego dirígete a la derecha.

44. Salta a lo alto del techo de la cabaña y luego a las barras de monos para empezar a trepar.

45. Sube por el primer grupo de ellas, luego ve a la derecha por el siguiente y después al final por la izquierda.

46. Déjate caer y ve sobre los tejados para saltar a la casa del árbol.

47. Dale al interruptor del rincón izquierdo del fondo para elevar el portillo sobre las llamas.

48. Tírate al suelo, sube y salta de vuelta a la zona de las llamas.

49. Retírate un poco de las llamas para saltar al portillo de encima.

50. Salta hacia delante, dale al interruptor y luego cárgate al nativo que tienes detrás.

51. Ve pasillo abajo y pasa corriendo con un buen cálculo las dos cuchillas de la pared.

52. Gira la rueda de la polea al final del corredor para abrir la puerta de la izquierda.

53. Deslízate por la pendiente y ve por la derecha a la piscina, donde se ha abierto el portillo.

54. Baja nadando por el portillo y sigue el túnel hasta la superficie, pasando por el agujero.

55. Sal y sube por la escalera al pasadizo que da al puente de cuerda.

56. Crúzalo y sigue el pasadizo hasta el final.

57. Da un salto largo y sujétate al caer al saliente. Entra en la casa del árbol.

ISLAS DEL PACÍFICO SUR

22 EL LUGAR DEL ACCIDENTE

01 — 1. Recoge el mapa del pantano (Swamp Map), sal y da un salto largo hacia el saliente para dejarte caer.

02 — 2. Ve al pantano. El mapa te dice sobre qué nenúfares puedes saltar.

03 — 3. Salta a la hoja de nenúfar del medio y luego da un salto largo para llegar al tercero desde la izquierda.

04 — 4. Gira a la derecha para dar un salto largo a la hoja junto al árbol. Gira a la izquierda para pegar un salto largo hasta la siguiente hoja.

05 — 5. Da un salto largo a la izquierda en diagonal hacia la hoja, y luego a la de la izquierda de las dos que tienes delante.

06 — 6. Ahora pega un brinco largo al área del bosque. Baja por la cuesta, listo para disparar al raptor.

07 — 7. Ve a la derecha por la niebla y sube al saliente del final. Sube saltando por los bloques.

08 — 8. Sube por el agujero y luego cuélgate y suéltate por el siguiente para llegar al valle del avión estrellado.

09 — 9. Dispara al raptor que hay a la izquierda del avión y luego vuelve a la derecha.

10 — 10. Métete en la entrada para tirarte por el agujero y trepa por el siguiente hoyo.

11 — 11. Aquí cuidado porque hay raptores por doquier. Ayuda al soldado a matarlos, toma prestado su cartucho de MP5 si la espicha.

12 — 12. Baja por la pendiente y dispara a los carroñeros que se están ventilando el raptor muerto.

13 — 13. Ve al agua por la derecha y recoge las bengalas de la izquierda.

14 — 14. Acércate al terraplén y toma la llave del cadáver del comandante Bishop.

15 — 15. Oh, oh: ¡el T-Rex! Pásalo a toda pastilla (evita el agua profunda) y sube de regreso a la cuesta por el saliente de la derecha. (*1)

16 — 16. Vuelve por donde viniste, a través del agujero y el pasadizo, hasta el lugar del accidente.

17 — 17. Ve a la derecha del avión, ante la cuesta, para ver a unos soldados disparando contra unos raptores.

18 — 18. Deja que lo hagan ellos (no te arriesgues a dispararles) y entra en el pasadizo que hay cerca de la cascada.

19 — 19. Ayuda a otro soldado a matar un raptor. El puente es inútil, así que salta al agua. (**2)

20 — 20. Procura eludir las pirañas mientras nadas a la palanca y la accionas. Sal por el otro lado.

21 — 21. Mata al raptor que viene por la puerta. Luego entra en el recinto para pulirte otro.

22 — 22. Tira de la palanca de la izquierda y mata al raptor. Dales a otros dos interruptores y mata a los raptores.

23 — 23. Sube por el portillo abierto en busca del cristal de grabación y la llave del teniente Tuckerman.

24 — 24. Estáte alerta porque hay otro raptor. Sólo has de tirarte por el agujero y volver al río.

25 — 25. Nada deprisa por el río y sal por la derecha. Vuelve por el pasadizo al lugar del siniestro.

26 — 26. Dirígete a la izquierda rodeando el avión, rumbo adonde te dejaste caer por primera vez.

27 — 27. Salta para asirte al lado izquierdo de la pendiente frondosa de la izquierda y desplázate a la derecha con las manos.

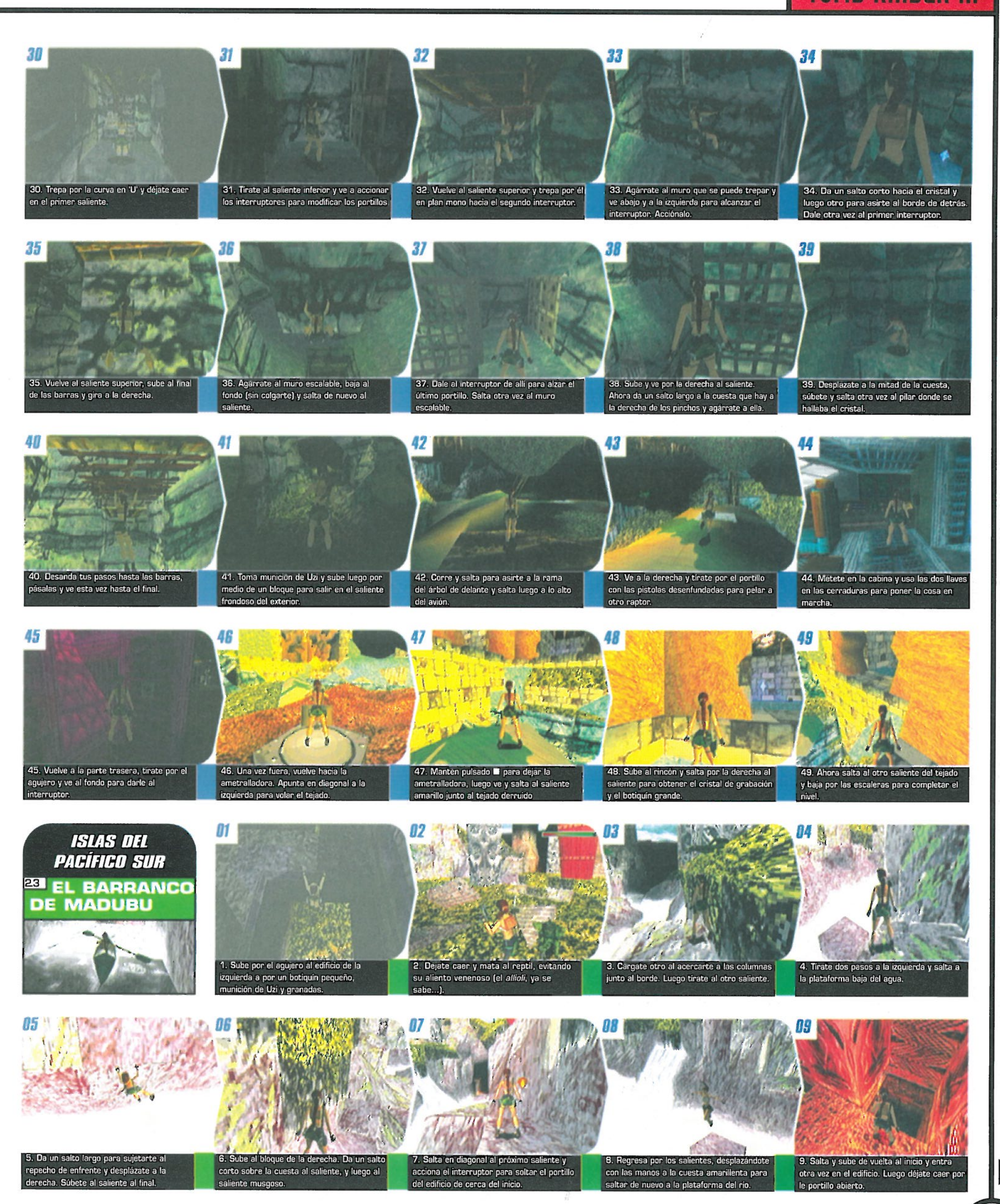
28 — 28. Ízate y da un salto con voltereta para agarrarte al saliente de enfrente. Arrástrate al túnel.

29 — 29. Baja al saliente y empieza a subir por las barras.

* Nota 1: Activa el interruptor y mata al Tiranosaurus Rex. Ve a la sala por el agua y activa el interruptor. Vuelve a la sala anterior y sube los escalones para llegar justo arriba de la alcoba.

** Nota 2: Escala las rocas y la pared. Salta a la cuesta y luego a la rama del árbol. Para evitar al bicho, gírate rápido y salta a la cuesta para agarrarte al borde. Balancéate a la derecha y sube. Dispara al raptor si quieres. Salta a la esquina y luego a la rama. Salta hacia el cristal de grabación y luego a la rama del árbol. Dispara al dinosaurio hasta que caiga al agua; las pirañas también tienen que comer.





30. Trepa por la curva en 'U' y déjate caer en el primer saliente.

31. Tírate al saliente inferior y ve a accionar los interruptores para modificar los portillos

32. Vuelve al saliente superior y trepa por él en plan mono hacia el segundo interruptor.

33. Agárrate al muro que se puede trepar y ve abajo y a la izquierda para alcanzar el interruptor. Acciónalo.

34. Da un salto corto hacia el cristal y luego otro para asirte al borde de detrás. Dale otra vez al primer interruptor.

35. Vuelve al saliente superior, sube al final de las barras y gira a la derecha.

36. Agárrate al muro escalable, baja al fondo (sin colgarte) y salta de nuevo al saliente.

37. Dale al interruptor de allí para alzar el último portillo. Salta otra vez al muro escalable.

38. Sube y ve por la derecha al saliente. Ahora da un salto largo a la cuesta que hay a la derecha de los pinchos y agárrate a ella.

39. Desplázate a la mitad de la cuesta, súbete y salta otra vez al pilar donde se hallaba el cristal.

40. Desanda tus pasos hasta las barras, pásalas y ve esta vez hasta el final.

41. Toma munición de Uzi y sube luego por medio de un bloque para salir en el saliente frondoso del exterior.

42. Corre y salta para asirte a la rama del árbol de delante y salta luego a lo alto del avión.

43. Ve a la derecha y tírate por el portillo con las pistolas desenfundadas para pelar a otro raptor.

44. Métete en la cabina y usa las dos llaves en las cerraduras para poner la cosa en marcha.

45. Vuelve a la parte trasera, tírate por el agujero y ve al fondo para darle al interruptor.

46. Una vez fuera, vuelve hacia la ametralladora. Apunta en diagonal a la izquierda para volar el tejado.

47. Mantén pulsado ■ para dejar la ametralladora, luego ve y salta al saliente amarillo junto al tejado derruido

48. Sube al rincón y salta por la derecha al saliente para obtener el cristal de grabación y el botiquín grande.

49. Ahora salta al otro saliente del tejado y baja por las escaleras para completar el nivel.

ISLAS DEL PACÍFICO SUR

2.3 EL BARRANCO DE MADUBU

1. Sube por el agujero al edificio de la izquierda a por un botiquín pequeño, munición de Uzi y granadas.

2. Déjate caer y mata al reptil, evitando su aliento venenoso (el *allioli*, ya se sabe...).

3. Cárgate otro al acercarte a las columnas junto al borde. Luego tírate al otro saliente.

4. Tírate dos pasos a la izquierda y salta a la plataforma baja del agua.

5. Da un salto largo para sujetarte al repecho de enfrente y desplázate a la derecha. Súbete al saliente al final.

6. Sube al bloque de la derecha. Da un salto corto sobre la cuesta al saliente, y luego al saliente musgoso.

7. Salta en diagonal al próximo saliente y acciona el interruptor para soltar el portillo del edificio de cerca del inicio.

8. Regresa por los salientes, desplazándote con las manos a la cuesta amarillenta para saltar de nuevo a la plataforma del río.

9. Salta y sube de vuelta al inicio y entra otra vez en el edificio. Luego déjate caer por le portillo abierto.

LIBRO DE RUTA

10. Sube a la canoa y dirígela al barranco por la cascada.

11. Deja que te lleve la corriente, pero nada contra ella para conseguir el cristal de grabación.

12. Sigue bajando por los rápidos tras el puente, luego rema a la izquierda hacia la cuerda verde para desactivar las cuchillas.

13. Pasa las cuchillas, baja los rápidos y rema contra corriente hacia el canal en calma.

14. Rema ahora para evitar las cuerdas rojas (son trampas de pinchos mortales), pero acércate a la verde de la izquierda.

15. Ve a la izquierda pasando la entrada e intenta hacerte con el cristal de grabación (en medio a la derecha) ante la cascada.

16. Desde el remanso de la entrada roja, enfréntate a los siguientes rápidos que llevan a un remanso con un tapón gigante.

17. Baja por el canal derecho a través de la cascada derecha hasta el final para hallar un cristal de grabación secreto.

18. Vuelve y dirígete a los rápidos de la luz azul del fondo a la derecha, y sube paleando por ellos.

19. Ve a la izquierda y mata al reptil de debajo. Déjate caer y salta adelante para asirte al techo.

20. Avanza balanceándote por él, calculando bien cuándo pasar las llamas. Cuando llegues al final, tírate al saliente.

21. Evita golpearte la cabeza al dar un salto largo al próximo saliente. Luego cruza la entrada.

22. Sube por los bloques y baja por el otro lado, a la sala de la cascada azul.

23. Ve al final del saliente largo, salta luego al grande y a un botiquín de los mayores.

24. Ve al rincón y da un salto largo a la izquierda sobre el agua para asirte a un saliente con munición de MP5.

25. Salta de nuevo al agua y ve por la derecha al saliente grande. Sube a la izquierda para hallar un muro escalable.

26. Sube por la pared y al saliente de la derecha. Gírate y ponte a avanzar colgado.

27. Pasa la llama con cuidado y tira a la izquierda en el cruce para dejarte caer al saliente.

28. Recoge las bengalas y cartuchos de escopeta y avanza colgado al otro lado del cruce

29. Sigue el saliente izquierdo hasta la trampa (inactiva) de las cuchillas. Da un salto largo al saliente junto a la cuchilla de enfrente.

30. Da otro salto largo sobre el agua para agarrarte al muro escalable a la izquierda de la otra cuchilla.

31. Trepa a la izquierda, arriba y a la izquierda, y llegarás a un saliente. Suéltate sobre él para hallar una entrada a la izquierda.

32. Entra, cuélgate y suéltate del agujero para bajar por la pared. Es un pelín complicado...

33. Ve pasadizo arriba y date una vuelta para atraer al pedrusco, luego vuelve corriendo y trepa la pared.

34. Sube de nuevo por el pasillo, más lejos que antes, para atraer otro pedrolo. Regresa corriendo para escalar la pared.

35. Sube por el pasadizo y corre por el saliente para saltar a la izquierda, esquivando el pedrusco.

36 Retrocede, luego da un salto corto sobre las llamas, vuélvete enseguida al otro lado y salta dos veces para eludir la roca.

37 Sube por el pasadizo y trepa para salir junto al agua. Da un salto largo al saliente derecho.

38 Sube por la pared de la izquierda a la siguiente repisa. Luego arrástrate por el hueco para ir al saliente de la derecha.

39 Da un salto corto al bloque de en medio del agua y luego uno largo hacia el siguiente reborde.





40 Da un salto corto hacia la bajada de la cuerda. Antes de usarla tírate al saliente y da un salto largo hacia el cristal de grabación.

41 Salta ahora a la soga y úsala para bajar a la entrada del final.

42 Déjate caer junto a la cadena y trepa el muro de enfrente para ir al saliente de arriba.

43 Saca las pistolas, listo para matar unos reptiles, y luego a otro al final del corredor.

44 Sigue el pasadizo cuadrado alrededor de la cordillera para hallar un interruptor. Acciónalo para hacer salir el tapón.

45 Baja de nuevo por el corredor y tírate al pasadizo. Deslízate por las cuestas y vuelve a la canoa.

46 Baja por los rápidos y pasa por el agujero destaponado.

47 Deja la canoa cerca de un saliente azul y ve nadando hasta él. Sal y fríe a todos los cocodrilos.

48 Nada bajo el saliente amarillo para tirar de la palanca y sal trepando a la salida.

1 Gira a la derecha en el cruce y mata a los nativos que disparan dardos en los escalones.

2 Sube por las escaleras y cárgate al nativo que hay en el pasillo de arriba; luego súbete ahí.

3 Sigue las escaleras y elimina a otro nativo al llegar arriba.

4 Mata a un nuevo nativo que te sale al paso en el corredor camino a la sala de las cuchillas rodantes.

5 Debes accionar cuatro interruptores para abrir la puerta de enfrente. ¡Qué estrés!

6 Calcula cuándo debes dar el salto para superar las cuchillas lo antes posible, luego corre a por el interruptor y acciónalo.

7 Rueda al instante y corre hacia un par de escaleras para volver a saltar las cuchillas.

8 Ve al saliente y encarámate antes de que regresen las cuchillas.

9 Repite este proceso con los otros interruptores. Por último, corre a través de la puerta abierta.

10 Corre calculando bien el tiempo hacia el cristal de grabación.

11 Aúpate y deslízate. Tira enseguida del bloque para parar los pinchos del techo.

12 Dale ahora a los tres interruptores para abrir la puerta y crúzala.

13 Cuélgate, tírate por el pozo y deslízate al hall de la piedra.

14 Ve allí y dale al interruptor, luego rueda y corre a la puerta de delante.

15 ¡Otro pedrolo! Más te vale correr a la derecha para esquivarlo.

16 Dispara a más nativos al volver al cruce. Luego ve a la derecha y escaleras arriba.

17 Deslízate a la sala. Cuando vayas a las escaleras, el jefe se volverá.

18 Sin perder un segundo, salta atrás y a los lados para eludir su letal descarga eléctrica.

19 Salta a izquierda y derecha, parando durante una centésima para atraer los rayos que te permiten dispararle.

20 En cierto momento creará un reptil. Evita su aliento venenoso mientras le disparas.

21 Cuando explote, ponte de nuevo a evitar sus sacudidas eléctricas.

22 Repite este proceso, matando a tres reptiles más, hasta que explote el jefe.

23 Puedes subir las escaleras y recoger el Artefacto para terminar el nivel.

LONDRES

El vetusto y lluvioso Londres tiene poco que ver con los soleados climas en que se ha movido Lara hasta ahora, por lo que no es extraño que se haya puesto su traje de gato. Desde el muelle, llegará a explorar una espeluznante estación de metro abandonada y el Museo de Historia Natural.

LONDRES

3.1 MUELLE DE TÁMESIS

01 — 1 Gira a la derecha y tírate a la plataforma. Vuélvete y cuélgate de ella.

02 — 2 Déjate caer a la cuesta y salta de inmediato (mantén □) al saliente del interruptor.

03 — 3 Prepárate a cargarte el pájaro y dale al interruptor para alzar el portillo.

04 — 4 Trepa hasta el saliente de la jaula, usa la maroma y agárrate al saliente del borde.

05 — 5 Tírate para sujetarte a la grieta de debajo, desplázate a la derecha y aúpate pasado el guarda.

06 — 6. Mátalo y entra en el almacén. Ve a la izquierda y salta al saliente.

07 — 7. Ve a la izquierda o dispara a las ratas del saliente lejano. Ve hasta allí mediante la plataforma que cede.



08 — 8. Dirígete a la derecha y sigue el pasillo de la derecha hasta las ventanas de la izquierda.

09 — 9. Mata al guarda y, cuando esté cadáver, cógele la llave de la sala de la chimenea.

10 — 10. Vuelve por el pasadizo y cuélgate/suéltate para asirte al saliente de debajo.

11 — 11. Dale al interruptor para abrir el portillo junto a la puerta del almacén. Tírate a la siguiente plataforma.

12 — 12. Corre y salta para asirte al saliente de piedra que hay a la izquierda de la puerta del almacén.



13 — 13. Sube para salir del almacén. Dale al interruptor del saliente para bajar de nuevo el portillo.

14 — 14. Ya puedes lanzarte al saliente de debajo del portillo.

15 — 15. Mata a otro pájaro, agárrate al hueco del medio (sobre la ventana) y gatea a la izquierda.

16 — 16. Repta por el túnel a una nueva zona. Salta para accionar el interruptor que hay junto al ascensor.

17 — 17. Arrástrate de vuelta por el túnel y descuélgate al final para saltar a la cuesta.



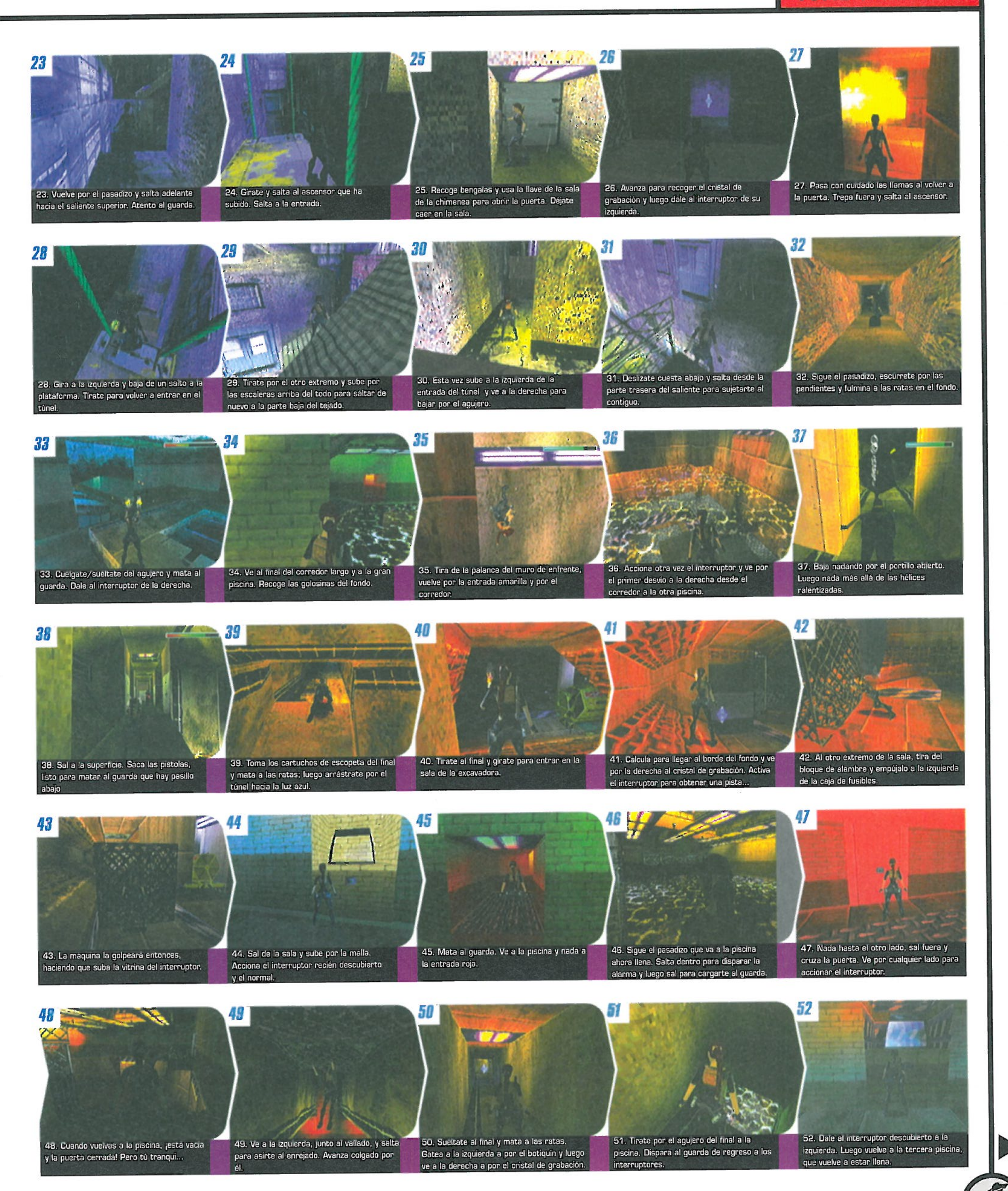
18 — 18. Mata al guarda y sube por las cajas cerca de donde te dejaste caer, a la escala de malla.

19 — 19. Trepa por las tres escalas de malla volviendo a lo más alto. Salta sobre el vacío al inicio.

20 — 20. Arrójate de nuevo a la plataforma del final. Gírate y da un salto largo al extremo izquierdo (inferior) del tejado.

21 — 21. Sube las escaleras y ve por el túnel a la derecha. Sigue el pasadizo y salta al de enfrente.

22 — 22. Dispara al pájaro. Trepa por encima del muro a la sección con un interruptor en una vitrina. Dale para subir el ascensor.



23. Vuelve por el pasadizo y salta adelante hacia el saliente superior. Atento al guarda.

24. Gírate y salta al ascensor que ha subido. Salta a la entrada.

25. Recoge bengalas y usa la llave de la sala de la chimenea para abrir la puerta. Déjate caer en la sala.

26. Avanza para recoger el cristal de grabación y luego dale al interruptor de su izquierda.

27. Pasa con cuidado las llamas al volver a la puerta. Trepa fuera y salta al ascensor.

28. Gira a la izquierda y baja de un salto a la plataforma. Tírate para volver a entrar en el túnel.

29. Tírate por el otro extremo y sube por las escaleras arriba del todo para saltar de nuevo a la parte baja del tejado.

30. Esta vez sube a la izquierda de la entrada del túnel y ve a la derecha para bajar por el agujero.

31. Deslízate cuesta abajo y salta desde la parte trasera del saliente para sujetarte al contiguo.

32. Sigue el pasadizo, escúrrete por las pendientes y fulmina a las ratas en el fondo.

33. Cuélgate/suéltate del agujero y mata al guarda. Dale al interruptor de la derecha.

34. Ve al final del corredor largo y a la gran piscina. Recoge las golosinas del fondo.

35. Tira de la palanca del muro de enfrente, vuelve por la entrada amarilla y por el corredor.

36. Acciona otra vez el interruptor y ve por el primer desvío a la derecha desde el corredor a la otra piscina.

37. Baja nadando por el portillo abierto. Luego nada más allá de las hélices ralentizadas.

38. Sal a la superficie. Saca las pistolas, listo para matar al guarda que hay pasillo abajo

39. Toma los cartuchos de escopeta del final y mata a las ratas; luego arrástrate por el túnel hacia la luz azul.

40. Tírate al final y gírate para entrar en la sala de la excavadora.

41. Calcula para llegar al borde del fondo y ve por la derecha al cristal de grabación. Activa el interruptor para obtener una pista...

42. Al otro extremo de la sala, tira del bloque de alambre y empújalo a la izquierda de la caja de fusibles.

43. La máquina la golpeará entonces, haciendo que suba la vitrina del interruptor.

44. Sal de la sala y sube por la malla. Acciona el interruptor recién descubierto y el normal.

45. Mata al guarda. Ve a la piscina y nada a la entrada roja.

46. Sigue el pasadizo que va a la piscina ahora llena. Salta dentro para disparar la alarma y luego sal para cargarte al guarda.

47. Nada hasta el otro lado, sal fuera y cruza la puerta. Ve por cualquier lado para accionar el interruptor.

48. Cuando vuelvas a la piscina, ¡está vacía y la puerta cerrada! Pero tú tranqui...

49. Ve a la izquierda, junto al vallado, y salta para asirte al enrejado. Avanza colgado por él.

50. Suéltate al final y mata a las ratas. Gatea a la izquierda a por el botiquín y luego ve a la derecha a por el cristal de grabación.

51. Tírate por el agujero del final a la piscina. Dispara al guarda de regreso a los interruptores.

52. Dale al interruptor descubierto a la izquierda. Luego vuelve a la tercera piscina, que vuelve a estar llena.

LIBRO DE RUTA

53. Sumérgete para cruzar el portillo del fondo. Nada por el túnel para salir a otra piscina.

54. Sal por cualquier lado y mata al guarda, luego nada hasta su saliente.

55. Salta el alambre para asirte a la escala de malla. Sube y ve al saliente del alambre de púas.

56. Dispara al pájaro. Anda (mantén pulsado R1) por entre el alambre y salta luego desde el borde a la plataforma.

57. Gira a la derecha y da un salto largo para agarrarte al saliente superior del alambre de púas.

58. Anda con cuidado por el alambre y salta al lado derecho del tejado.

59. Ve a la izquierda por la cruz, sube a la siguiente sección y después a un saliente.

60. Saca las pistolas, dispuesto a matar guardas mientras vas hacia la izquierda.

61. Tírate por el agujero del cercado para iniciar una secuencia de duelo automático.

LONDRES

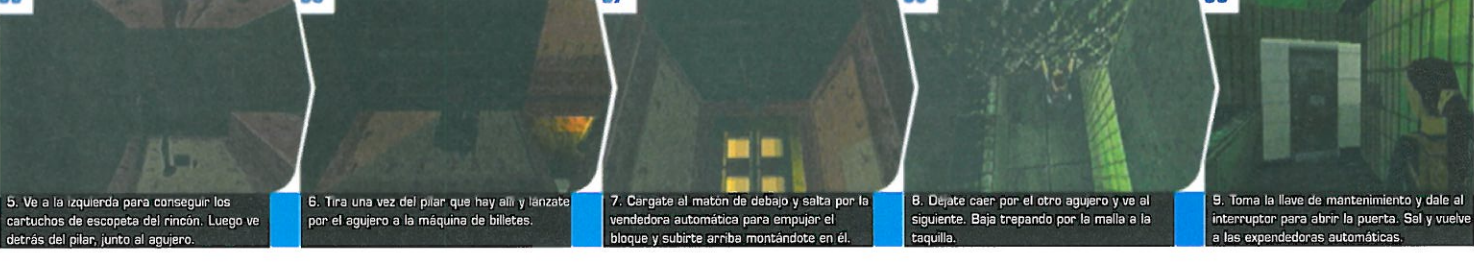
3.2 ALDWYCH

1. Al deslizarte por la segunda cuesta, saca esos cinco para asirte al saliente de enfrente.

2. Recoge los cartuchos de escopeta y tírate al agua.

3. Sal por la derecha y vete escaleras arriba. Dispara para conseguir el cristal de grabación a la derecha.

4. Sube por las dos escalas de malla al desván. Ve a la derecha para recoger las bengalas.



5. Ve a la izquierda para conseguir los cartuchos de escopeta del rincón. Luego ve detrás del pilar, junto al agujero.

6. Tira una vez del pilar que hay allí y lánzate por el agujero a la máquina de billetes.

7. Cárgate al matón de debajo y salta por la vendedora automática para empujar el bloque y subirte arriba montándote en él.

8. Déjate caer por el otro agujero y ve al siguiente. Baja trepando por la malla a la taquilla.

9. Toma la llave de mantenimiento y dale al interruptor para abrir la puerta. Sal y vuelve a las expendedoras automáticas.



10. Baja por la escalera mecánica derecha: al fondo, da un salto largo en diagonal sobre el vacío.

11. Ve por los pilares a la plataforma del metro y dispara a un hombre y a su perro.

12. Usa la llave para abrir la puerta de la derecha. Enciende la luz y agénciate el botiquín pequeño y la munición de Uzi.

13. Sal y ve al otro extremo de la plataforma para hallar un penique (Old Penny) junto a la expendedora.

14. Da un salto en el vacío para sujetarte al reborde de la escalera mecáni-ca. Sube de nuevo por ella hasta la expendedora.



15. Inserta el penique en el panel oscuro de la segunda máquina por la derecha y recoge el billete.

16. Esta vez baja por la escalera izquierda, a punto para eliminar al matón que hay en los escombros del fondo.

17. Ve por los pilares a la plataforma del metro y luego por la derecha al pasillo que lleva a las escaleras.

18. Prepárate para matar al perro mientras subes las escaleras. Pega un brinco al primer bloque de la sala de la piscina.

19. Da un salto largo para asirte a la parte izquierda de la grieta. Ve a la derecha y trepa en plan mico por el enrejado.





20. Agárrate al túnel y gatea por él, matando a las ratas. Usa el billete para abrir la barrera.

21. Cárgate a la rata de las escaleras, sube y dispara al matón para obtener el botiquín pequeño.

22. Ve a la derecha bajando por la escalera mecánica y tírate al pasadizo azul. Liquida al matón que hay detrás de ti.

23. Salta el agujero y mata al perro. Sigue las escaleras hasta la plataforma del tren (hay bengalas en el techo).

24. Abate al matón y luego tírate por el agujero del final de la vía en pos del botiquín grande.

25. Sube de nuevo por las escaleras y salta el agujero para salir por la puerta abierta de la izquierda.

26. Ahora déjate caer por el vacío y dirígete a la izquierda por la vía. ¡Métete corriendo en la entrada derecha para esquivar el tren!

27. Tirotea a los dos matones y súbete a la caja del rincón derecho al fondo.

28. Gira a la izquierda para dar un salto largo y agárrate a la caja de la esquina. Gira a la izquierda y repite.

29. Salta hacia atrás al medio de la cuesta para saltar y asirte a la malla.

30. Trepa a lo más alto y salta luego al saliente oscuro. Después vuélvete.

31. Hay un matón en el saliente de encima: más te vale trepar y cargártelo.

32. Ahora salta hacia delante desde ese pasillo para sujetarte al enrejado del techo.

33. Avanza colgado hacia la derecha para soltarte en el saliente del final.

34. Deslízate cuesta abajo y sube al saliente de la derecha. Cuidado, sección complicada: ¡hay un taladro de aúpa!

35. Gírate para patinar cuesta abajo y sujétate al final. Tírate a la plataforma que se hunde.

36. Salta enseguida por la izquierda a la cuesta, y luego desde ésta para asirte al saliente.

37. Lánzate a la plataforma inestable y mantén pulsado X para asirte a la pendiente cuando ceda.

38. Tírate para agarrarte al saliente de debajo, luego suéltate sobre la cuesta y salta atrás para ponerte a salvo.

39. Da enseguida un salto con voltereta al lado derecho de la cuesta y mantén pulsado X para caer en el saliente inferior.

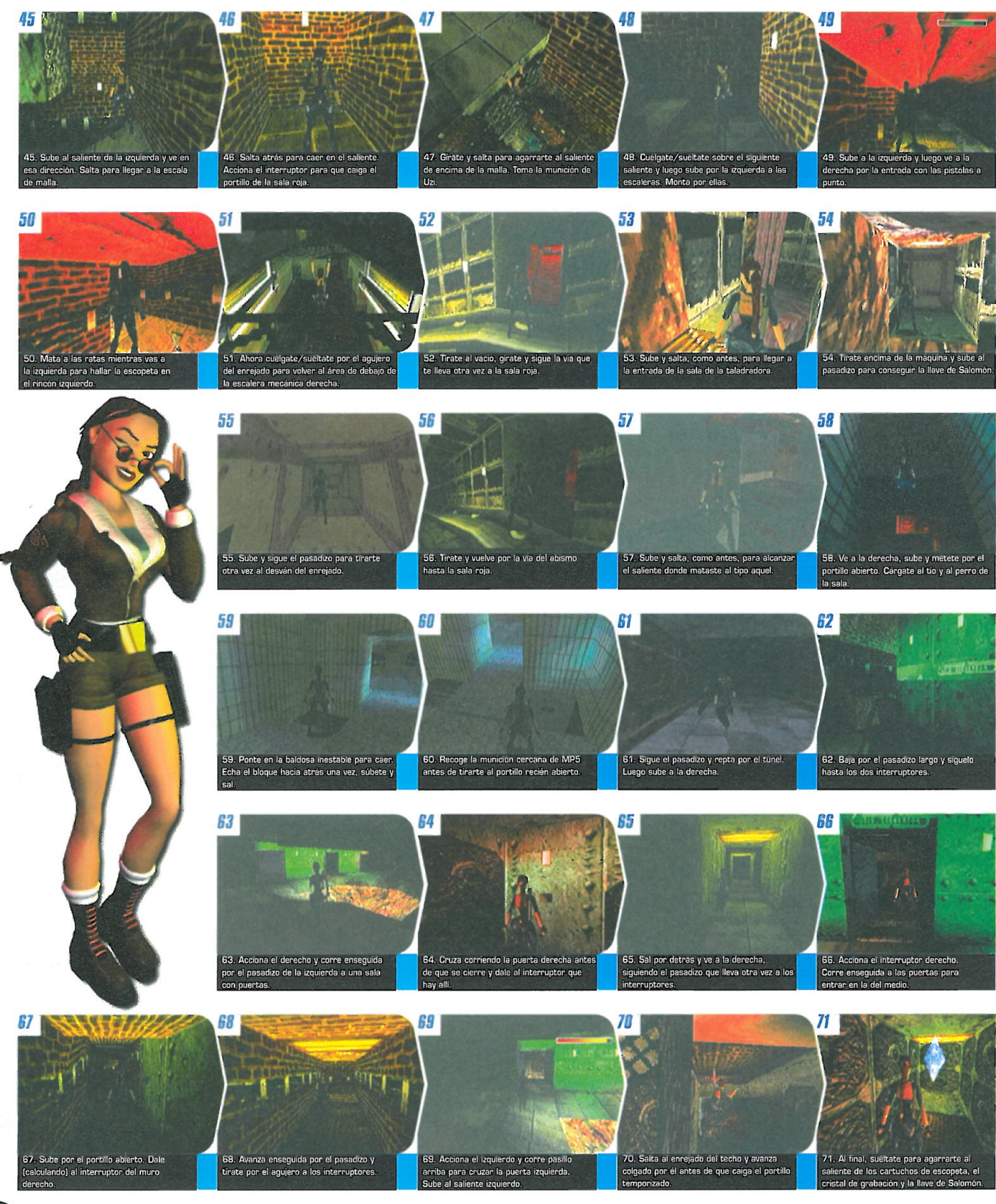
40. Recoge el cristal de grabación y el cohete (rocket), y luego cuélgate/suéltate para tomar el botiquín pequeño.

41. Ve pasadizo arriba y sube a la izquierda. Vuélvete, salta para llegar al saliente y aúpate.

42. Gírate y sube al área de la piscina, luego trepa por la escala de malla.

43. ¡Ojo! Aúpate y corre con cuidado en diagonal hacia la derecha para pasar la primera llama.

44. Calcula bien antes de trepar al bloque para extinguir las llamas. Sube al saliente.



45. Sube al saliente de la izquierda y ve en esa dirección. Salta para llegar a la escala de malla.

46. Salta atrás para caer en el saliente. Acciona el interruptor para que caiga el portillo de la sala roja.

47. Gírate y salta para agarrarte al saliente de encima de la malla. Toma la munición de Uzi.

48. Cuélgate/suéltate sobre el siguiente saliente y luego sube por la izquierda a las escaleras. Monta por ellas.

49. Sube a la izquierda y luego ve a la derecha por la entrada con las pistolas a punto.

50. Mata a las ratas mientras vas a la izquierda para hallar la escopeta en el rincón izquierdo.

51. Ahora cuélgate/suéltate por el agujero del enrejado para volver al área de debajo de la escalera mecánica derecha.

52. Tírate al vacío, gírate y sigue la vía que te lleva otra vez a la sala roja.

53. Sube y salta, como antes, para llegar a la entrada de la sala de la taladradora.

54. Tírate encima de la máquina y sube al pasadizo para conseguir la llave de Salomón.

55. Sube y sigue el pasadizo para tirarte otra vez al desván del enrejado.

56. Tírate y vuelve por la vía del abismo hasta la sala roja.

57. Sube y salta, como antes, para alcanzar el saliente donde mataste al tipo aquel.

58. Ve a la derecha, sube y métete por el portillo abierto. Cárgate al tío y al perro de la sala.

59. Ponte en la baldosa inestable para caer. Echa el bloque hacia atrás una vez, súbete y sal.

60. Recoge la munición cercana de MP5 antes de tirarte al portillo recién abierto.

61. Sigue el pasadizo y repta por el túnel. Luego sube a la derecha.

62. Baja por el pasadizo largo y síguelo hasta los dos interruptores.

63. Acciona el derecho y corre enseguida por el pasadizo de la izquierda a una sala con puertas.

64. Cruza corriendo la puerta derecha antes de que se cierre y dale al interruptor que hay allí.

65. Sal por detrás y ve a la derecha, siguiendo el pasadizo que lleva otra vez a los interruptores.

66. Acciona el interruptor derecho. Corre enseguida a las puertas para entrar en la del medio.

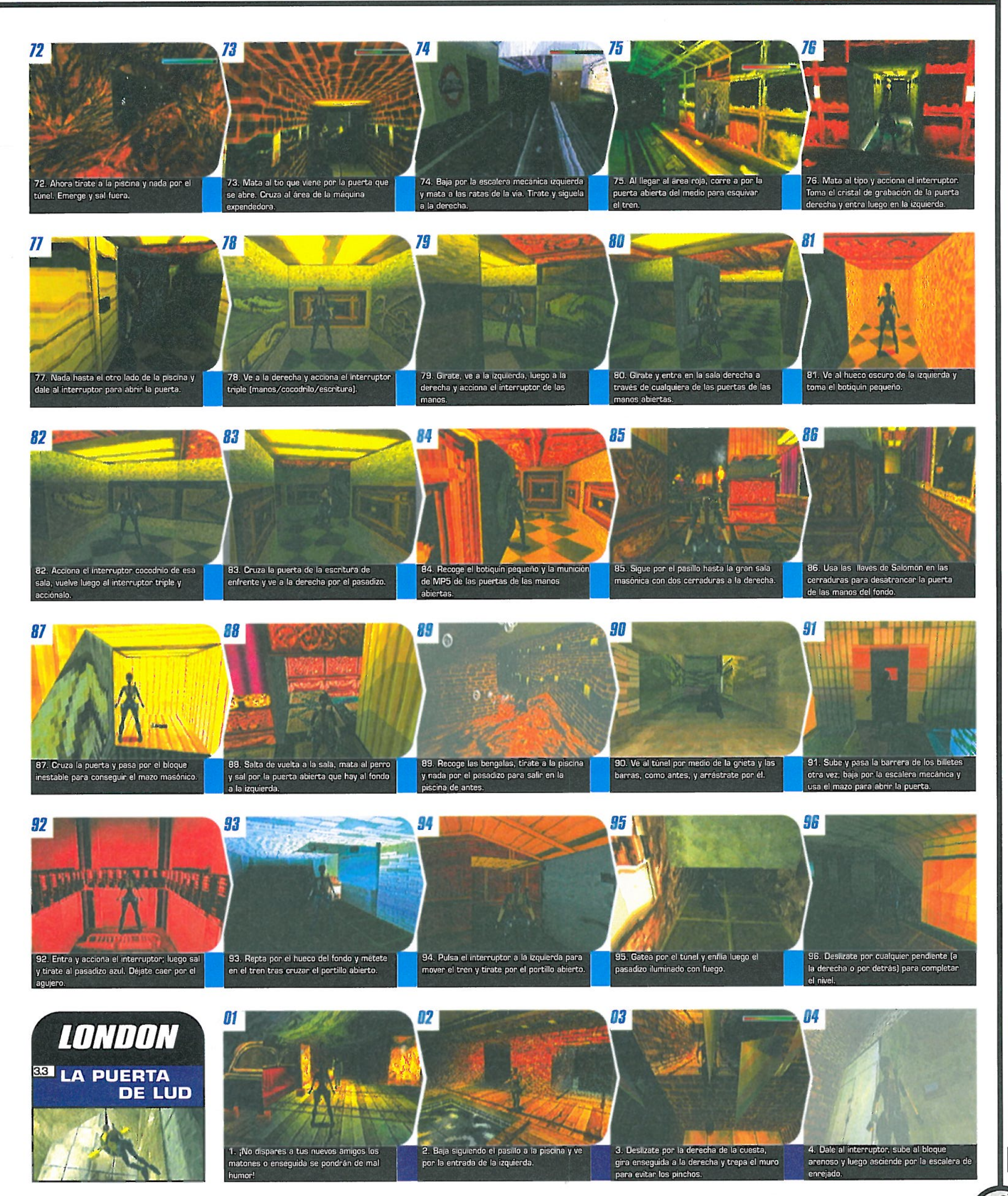
67. Sube por el portillo abierto. Dale (calculando) al interruptor del muro derecho.

68. Avanza enseguida por el pasadizo y tírate por el agujero a los interruptores.

69. Acciona el izquierdo y corre pasillo arriba para cruzar la puerta izquierda. Sube al saliente izquierdo.

70. Salta al enrejado del techo y avanza colgado por él antes de que caiga el portillo temporizado.

71. Al final, suéltate para agarrarte al saliente de los cartuchos de escopeta, el cristal de grabación y la llave de Salomón.



72. Ahora tírate a la piscina y nada por el túnel. Emerge y sal fuera.

73. Mata al tío que viene por la puerta que se abre. Cruza al área de la máquina expendedora.

74. Baja por la escalera mecánica izquierda y mata a las ratas de la vía. Tírate y síguela a la derecha.

75. Al llegar al área roja, corre a por la puerta abierta del medio para esquivar el tren.

76. Mata al tipo y acciona el interruptor. Toma el cristal de grabación de la puerta derecha y entra luego en la izquierda.

77. Nada hasta el otro lado de la piscina y dale al interruptor para abrir la puerta.

78. Ve a la derecha y acciona el interruptor triple (manos/cocodrilo/escritura).

79. Gírate, ve a la izquierda, luego a la derecha y acciona el interruptor de las manos.

80. Gírate y entra en la sala derecha a través de cualquiera de las puertas de las manos abiertas.

81. Ve al hueco oscuro de la izquierda y toma el botiquín pequeño.

82. Acciona el interruptor cocodrilo de esa sala, vuelve luego al interruptor triple y acciónalo.

83. Cruza la puerta de la escritura de enfrente y ve a la derecha por el pasadizo.

84. Recoge el botiquín pequeño y la munición de MP5 de las puertas de las manos abiertas.

85. Sigue por el pasillo hasta la gran sala masónica con dos cerraduras a la derecha.

86. Usa las llaves de Salomón en las cerraduras para desatrancar la puerta de las manos del fondo.

87. Cruza la puerta y pasa por el bloque inestable para conseguir el mazo masónico.

88. Salta de vuelta a la sala, mata al perro y sal por la puerta abierta que hay al fondo a la izquierda.

89. Recoge las bengalas, tírate a la piscina y nada por el pasadizo para salir en la piscina de antes.

90. Ve al túnel por medio de la grieta y las barras, como antes, y arrástrate por él.

91. Sube y pasa la barrera de los billetes otra vez; baja por la escalera mecánica y usa el mazo para abrir la puerta.

92. Entra y acciona el interruptor; luego sal y tírate al pasadizo azul. Déjate caer por el agujero.

93. Repta por el hueco del fondo y métete en el tren tras cruzar el portillo abierto.

94. Pulsa el interruptor a la izquierda para mover el tren y tírate por el portillo abierto.

95. Gatea por el túnel y enfila luego el pasadizo iluminado con fuego.

96. Deslízate por cualquier pendiente (a la derecha o por detrás) para completar el nivel.

LONDON

3.3 LA PUERTA DE LUD

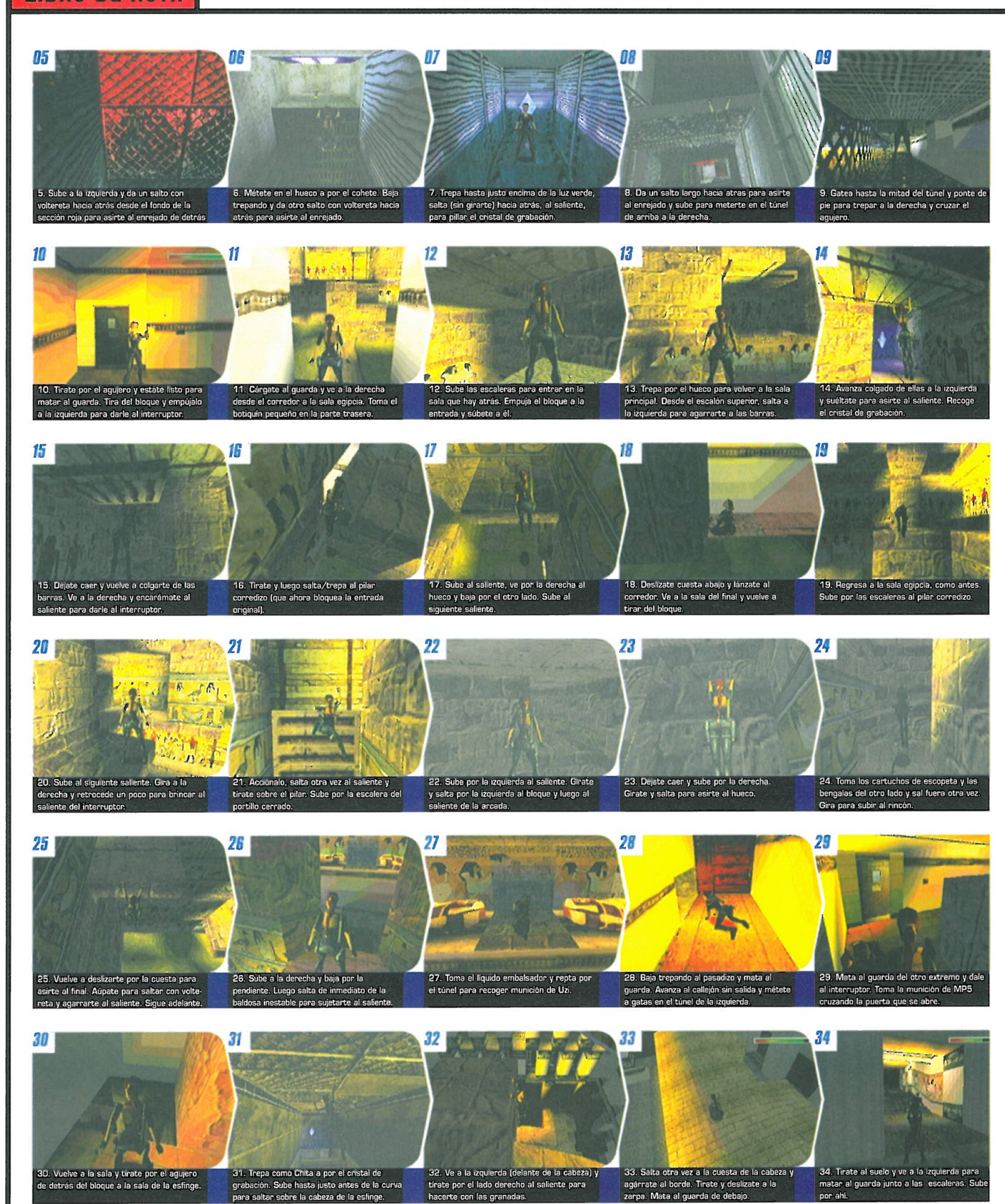
1. ¡No dispares a tus nuevos amigos los matones o enseguida se pondrán de mal humor!

2. Baja siguiendo el pasillo a la piscina y ve por la entrada de la izquierda.

3. Deslízate por la derecha de la cuesta, gira enseguida a la derecha y trepa el muro para evitar los pinchos.

4. Dale al interruptor, sube al bloque arenoso y luego asciende por la escalera de enrejado.

LIBRO DE RUTA



5. Sube a la izquierda y da un salto con voltereta hacia atrás desde el fondo de la sección roja para asirte al enrejado de detrás

6. Métete en el hueco a por el cohete. Baja trepando y da otro salto con voltereta hacia atrás para asirte al enrejado.

7. Trepa hasta justo encima de la luz verde, salta (sin girarte) hacia atrás, al saliente, para pillar el cristal de grabación.

8. Da un salto largo hacia atras para asirte al enrejado y sube para meterte en el túnel de arriba a la derecha.

9. Gatea hasta la mitad del túnel y ponte de pie para trepar a la derecha y cruzar el agujero.

10. Tírate por el agujero y estáte listo para matar al guarda. Tira del bloque y empújalo a la izquierda para darle al interruptor.

11. Cárgate al guarda y ve a la derecha desde el corredor a la sala egipcia. Toma el botiquín pequeño en la parte trasera.

12. Sube las escaleras para entrar en la sala que hay atrás. Empuja el bloque a la entrada y súbete a él.

13. Trepa por el hueco para volver a la sala principal. Desde el escalón superior, salta a la izquierda para agarrarte a las barras.

14. Avanza colgado de ellas a la izquierda y suéltate para asirte al saliente. Recoge el cristal de grabación.

15. Déjate caer y vuelve a colgarte de las barras. Ve a la derecha y encarámate al saliente para darle al interruptor.

16. Tírate y luego salta/trepa al pilar corredizo (que ahora bloquea la entrada original).

17. Sube al saliente, ve por la derecha al hueco y baja por el otro lado. Sube al siguiente saliente.

18. Deslízate cuesta abajo y lánzate al corredor. Ve a la sala del final y vuelve a tirar del bloque.

19. Regresa a la sala egipcia, como antes. Sube por las escaleras al pilar corredizo.

20. Sube al siguiente saliente. Gira a la derecha y retrocede un poco para brincar al saliente del interruptor.

21. Acciónalo, salta otra vez al saliente y tírate sobre el pilar. Sube por la escalera del portillo cerrado.

22. Sube por la izquierda al saliente. Gírate y salta por la izquierda al bloque y luego al saliente de la arcada.

23. Déjate caer y sube por la derecha. Gírate y salta para asirte al hueco.

24. Toma los cartuchos de escopeta y las bengalas del otro lado y sal fuera otra vez. Gira para subir al rincón.

25. Vuelve a deslizarte por la cuesta para asirte al final. Aúpate para saltar con voltereta y agarrarte al saliente. Sigue adelante.

26. Sube a la derecha y baja por la pendiente. Luego salta de inmediato de la baldosa inestable para sujetarte al saliente.

27. Toma el líquido embalsador y repta por el túnel para recoger munición de Uzi.

28. Baja trepando al pasadizo y mata al guarda. Avanza al callejón sin salida y métete a gatas en el túnel de la izquierda.

29. Mata al guarda del otro extremo y dale al interruptor. Toma la munición de MP5 cruzando la puerta que se abre.

30. Vuelve a la sala y tírate por el agujero de detrás del bloque a la sala de la esfinge.

31. Trepa como Chita a por el cristal de grabación. Sube hasta justo antes de la curva para saltar sobre la cabeza de la esfinge.

32. Ve a la izquierda (delante de la cabeza) y tírate por el lado derecho al saliente para hacerte con las granadas.

33. Salta otra vez a la cuesta de la cabeza y agárrate al borde. Tírate y deslízate a la zarpa. Mata al guarda de debajo.

34. Tírate al suelo y ve a la izquierda para matar al guarda junto a las escaleras. Sube por ahí.



35. Sube al saliente y tira del bloque. Tírate del saliente y sube por el bloque al enrejado.

36. Sube por la derecha al saliente. Gírate y sube al pasadizo. Tírate por el agujero.

37. Tírate al túnel de ladrillos. Gírate y empuja el bloque. Luego tira dos veces del otro.

38. Gira a la izquierda para saltar y asirte al túnel azul. Toma el cohete y el botiquín grande.

39. Trepa otra vez para abajo y sube por el bloque al enrejado. Luego ve por la derecha para volver al saliente.

40. Gírate y sube al pasadizo; luego tírate por el agujero y baja por el túnel de ladrillos de vuelta a las piscinas.

41. Sube al principio y usa el líquido embalsador junto al saliente de la luz azul para abrir la puerta de tu izquierda.

42. Entra y tírate al agua. Nada hasta la unidad de propulsión y pulsa X para usarla.

43. Entra en la sala grande y dispara al cocodrilo. Toma munición de varias salas adyacentes.

44. Emerge a tomar aire, luego ve al rincón que hay más a la izquierda y sube por el amplio pasadizo a la superficie. Sal fuera.

45. En la siguiente piscina, nada por el túnel superior para salir a la derecha. Tira de la palanca para abrir el portillo.

46. Nada a la izquierda y sube por el portillo. Emerge, sube al saliente y acciona el interruptor.

47. Tírate otra vez al agua y nada a la izquierda por el portillo abierto para emerger en la sala grande.

48. Nada a la izquierda, sal al exterior y súbete al saliente.

49. Salta a la derecha desde el final de las cajas para recoger la llave de la sala de calderas del guarda muerto.

50. Ve a la derecha y tírate al agua más allá de los escalones para hallar el túnel de diamante.

51. Nada por él hasta la sala grande. Sortea al cocodrilo y a los submarinistas mientras nadas hacia arriba y a la derecha.

52. Ve al túnel superior izquierdo del muro de la derecha a por aire (vuelve aquí siempre que te haga falta).

53. Toma la unidad de propulsión del túnel superior derecho del muro de la derecha y mata al cocodrilo y a los submarinistas.

54. Baja por el túnel bajo de color verdoso, a la izquierda de la entrada. Tira de la palanca a la derecha.

55. Ten cuidado con el hombre rana al entrar en el túnel verde de encima de la entrada. Tira de la palanca tras cruzar el portillo.

56. Mata a otro hombre rana en el túnel superior rojo (no morado). Cruza el portillo para tirar de la palanca de la izquierda.

57. Arponea al submarinista al entrar en el túnel azul superior. Baja por el portillo y sube por el pozo largo a la superficie.

58. Sal y pulsa el interruptor para apagar las llamas. Da un salto largo mediante esas plataformas.

59. Ve recto al pasadizo y síguelo a la derecha. Calcula bien para superar el mal trago de los trituradores.

60. Sube y ve al final del saliente. Gira a la derecha y da un salto largo para asirte al enrejado de las barras.

61. Trepa hacia delante y gira a la izquierda para soltarte y asirte al hueco de la cascada. Arrástrate por dentro.

62. Baja trepando por el otro lado y usa la llave de la sala de calderas. Toma el cristal de grabación y pulsa el interruptor.

63. Sube por el hueco, de vuelta a la piscina. Vuelve hacia la sala grande y métete en el túnel superior morado.



64. Ve por el portillo abierto y sube por el pozo largo a la superficie. Sal de la piscina junto a los balancines.

65. Desde el centro-izquierda del saliente, da un salto corto bien calculado al siguiente y sigue con un salto largo al tercero.





66. Salta al pasadizo y sube a la izquierda del agujero. Sube y deslízate cuesta abajo.

67. Sube las escaleras para salir en lo alto del pozo profundo. Da un salto largo para asirte a la grieta de enfrente.

68. Tírate al hueco azul y gatea por el túnel al pasadizo que lleva de vuelta al pozo.

69. Da un salto largo para agarrarte al hueco morado de enfrente. Gatea a la izquierda y baja.

70. Gírate y sube para deslizarte por la cuesta. Repta para completar el nivel.

LONDON





1. Sal del despacho por el pasadizo y ve afuera para hallar a la malvada Sophia. ¡Esquiva sus descargas!



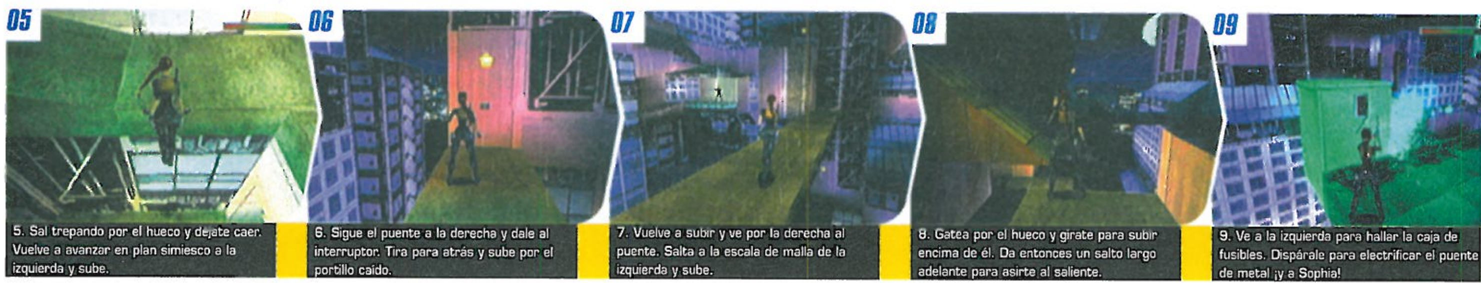
2. Ve por la derecha cuesta arriba y gírate para trepar como una mona al saliente de luz rosa.



3. Sube al borde de encima y déjate caer por el extremo de la izquierda. Ve a la izquierda con las manos y sujétate al hueco de debajo.



4. Sube dentro y baja por el otro lado a por el cohete. Tírate para recoger el botiquín grande.



5. Sal trepando por el hueco y déjate caer. Vuelve a avanzar en plan simiesco a la izquierda y sube.

6. Sigue el puente a la derecha y dale al interruptor. Tira para atrás y sube por el portillo caído.

7. Vuelve a subir y ve por la derecha al puente. Salta a la escala de malla de la izquierda y sube.

8. Gatea por el hueco y gírate para subir encima de él. Da entonces un salto largo adelante para asirte al saliente.

9. Ve a la izquierda para hallar la caja de fusibles. Dispárale para electrificar el puente de metal ¡y a Sophia!



10. Sin embargo, no te arrimes al puente a por el Artefacto hasta haberle dado al interruptor que apaga la corriente. Salta con carrerilla a las represas de la derecha del puente y luego escala. El interruptor está a la izquierda.

EL MES QUE VIENE

TERCERA (Y ÚLTIMA) PARTE

Sí, sí, ya sabemos que el mes pasado la anunciamos, ¡pero esta vez va en serio! Ve haciendo acopio de abrigos y bufandas porque en el número 5 de *PlanetStation* rematamos la faena en la Antártida, el desierto de Nevada y... ¡sorpresa! El nivel 'secreto' ya no lo es para nosotros, ni lo será para ti si el mes que viene acudes a la cita con Lara en *PlanetStation*.

Periféricos psx

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables

REAL ARCADE STICK TEKKEN 3

Fabricante:	Hori
Importador:	I-man
Precio:	8.990 pesetas

Si te apasiona Tekken 3, probablemente te alegrará saber que Hori ha fabricado un dispositivo diseñado especialmente para dicho juego. Real Arcade, que cuenta con licencia de Namco, está inspirado en los controles de las máquinas recreativas y consta de un pequeño stick más cinco botones de tamaño generoso (cuatro correspondientes a las funciones de △, □, ○, × y otro equivalente a la tecla Start del pad estándar de Sony). Los botones L1, L2, R1 y R2 no se han incluido en el dispositivo porque no tienen una función asignada por defecto en el juego; sin embargo, los maníacos de los combos que nos molestamos en configurar estos botones para facilitarnos la vida echamos de menos esta posibilidad. ¡Hay que volver a currárselo todo desde el primer al último botón!

El Real Arcade Stick Tekken 3 es un pedazo de mando, robusto y pesado gracias a la combinación de materiales metálicos y plásticos resistentes. Su superficie (que se apoya por completo sobre la mesa) es suficientemente amplia como para que las manos reposen sobre ella con comodidad. El stick es preciso y tiene un buen tacto, aunque quizá un pelín suave para nuestro gusto. Los botones, como hemos apuntado antes, destacan por su contundencia.

Y todo eso (básicamente, las 9.000 pelas que vale)... ¿para un juego? Primero: el juego es Tekken 3; segundo: el Real Arcade está diseñado específicamente para Tekken 3, pero también es posible utilizarlo con otros juegos tipo arcade. Lo único que debes tener en cuenta es que hay una serie de botones estándar que no existen en este controlador (para los juegos que no los tengan asignados, perfecto; en los demás no podrás controlar todas sus opciones, pero ¡nadie es perfecto!). Aun así, resulta caro teniendo un cuenta sus limitaciones.

PUNTUACIÓN:



COMMAND STICK PS CUSTOM

Fabricante:	Hori
Importador:	I-man
Precio:	10.990 pesetas

Command Stick PS Custom es otro dispositivo de la casa Hiro, los mismos responsables del Real Arcade para Tekken 3. De hecho, la estructura de las carcasas del controlador Real Arcade y del Command Stick PS Custom son prácticamente idénticas. El stick y el tipo de botones utilizado también es el mismo. Sin embargo, Command Stick PS Custom resulta más completo que el controlador de estilo máquina recreativa para Tekken 3, por lo que sirve para un montón de juegos más (todos, de hecho).

De entrada, este dispositivo incluye, además de los botones correspondientes a △, ○, □ y ×, cuatro botones que asumen las funciones asignadas a L1, L2, R1 y R2, más el pulsador Com. A diferencia también del anterior dispositivo, el Command Stick incluye un conjunto de selectores y una pequeña pantalla LCD desde la que se pueden monitorizar las operaciones de programación que es capaz de realizar el Command Stick PS Custom.

Por otro lado, los 9 botones se han agrupado lo máximo posible para que el acceso a ellos con una sola mano no resulte complicado. Sin embargo, la cantidad de pulsadores y la reducida distancia entre ellos lleva a una cierta confusión... aunque no tanta como la que provoca el manual, que está en japonés. De hecho, el producto está importado directamente de Japón, por lo que todo el embalaje del producto está íntegramente en japonés (al igual que sucede con el Real Arcade y el ZeroTech, otros dos dispositivos que analizamos este mes).



PUNTUACIÓN:

PSYCHOPAD K.O.

Fabricante:	Hori
Importador:	I-man
Precio:	8.990 pesetas

Como el aceite lubricante "3 en 1", el PsychoPad K.O. puede funcionar tanto en PlayStation como en otras dos consolas del mercado: Sega Saturn y Super Nintendo. De hecho, viene con cables de conexión para la tres consolas y cada uno de los botones de acción tiene asignados 3 códigos identificativos (uno para la función equivalente de cada consola).

Se trata de un periférico polivalente cuya estructura, sin embargo, se inspira más en la PlayStation que en la forma de las otras dos consolas. Por otro lado, la superficie amplia del dispositivo y su peso bastan para garantizar su estabilidad e inmovilidad en momentos de acción febril.

El PsychoPad K.O ha sido concebido específicamente para juegos arcade; por ello, además de los botones de acción estándar y de los pulsadores L1,L2, R1 y R2, dispone de selectores de disparo automático y de velocidad, opciones de cámara lenta o macro para memorizar combos. La opción de cámara lenta ralentiza la acción para que los jugadores menos aventajados tengan tiempo de introducir la larga lista de combinaciones de teclas que exigen determinados movimientos. El problema es que en juegos tan clásicos como Tekken 3, esta prestación tenía un comportamiento errático que producía inestabilidad en el sistema.

Otra prestación es su capacidad de programación para realizar combos complejos con un solo botón. Eso sí: que nadie crea que es fácil: esta opción es todo menos intuitiva.

El stick del PsychoPad K.O ofrece más resistencia al movimiento que los controladores del mismo estilo que analizamos este mes. Por contra, este dispositivo no se adapta demasiado a nuestros dedos y los botones parece que estén sueltos.

La caja que ha llegado a la Redacción de PlanetStation no contenía ningún manual de instrucciones que aclarara el funcionamiento de las distintas opciones, por lo que nos hemos tenido que apañar con la somera descripción de sus características que aparece, en inglés, en la propia caja del producto. La verdad, no nos ha acabado de convencer.

PUNTUACIÓN:

RACCON ADVANCED ANALOG RACING CONTROLLER

Fabricante:	Joy Tech
Distribuidor:	Centro-Mail
Precio:	8.490 pesetas

La baza principal de este controlador tipo 'MiniWheel' de peso y tamaño reducidos es su empuñadura ergonómica, que se adapta cómodamente a la forma de la mano. En contrapartida, su principal inconveniente es que la base de apoyo no asegura la estabilidad del dispositivo; éste se balancea incluso cuando está apoyado sobre una superficie completamente plana.

El tacto del volante es bueno y su respuesta es precisa. Además, el rango de giro simulado es ajustable de los 30 grados de giro (equivalentes a los del controlador NegCon de Namco y establecidos por defecto en el RacCon) a los 90 o los 180 grados. El gatillo, cuyo funcionamiento es intachable, tiene dos posiciones que en algunos juegos corresponden a la aceleración y al frenado o a la marcha atrás.

Por otra parte, en la base del controlador se agrupa un conjunto de botones que desempeñan, entre otras, las funciones Start, L, R, A y B típicas de los volantes PSX. El problema es que el lugar donde están concentrados dista de ser el idóneo, ya que no es posible hacer uso de ellos sin antes soltar el volante o el gatillo. Aparte de estos pulsadores, el RacCon incorpora otros cinco botones más: dos en la parte superior del artilugio, dos en el volante y un frágil pulsador en la parte superior derecha de la empuñadura. Por otro lado, el RacCon dispone de un indicador luminoso que se enciende cuando el periférico está activado.

El funcionamiento del RacCon es bueno, pero su falta de estabilidad, una disposición de los botones poco afortunada y un precio un tanto elevado lo hacen menos recomendable que los otros dos controladores de este estilo que analizamos en estas mismas páginas.



ZERO TECH STEERING CONTROLLER

Fabricante:	Hori
Distribuidor:	I-man
Precio:	6.990 pesetas

ZeroTech es un controlador analógico y digital compuesto por un pequeño volante, dos gatillos, un selector y un conjunto de botones que reproducen la mayoría de los botones del joypad estándar de Sony. El volante ofrece una respuesta precisa, a pesar de que su giro está limitado a 90°. Asimismo, presenta una cobertura de espuma y su aspecto se asemeja al de una llanta de automóvil, un detalle estético que pone de relieve el tipo de juegos al que se destina preferentemente este periférico (por si alguien andaba muy perdido…).

El ZeroTech está diseñado para que el jugador controle con la mano derecha el volante, mientras que con la izquierda sujeta el controlador (la empuñadura presenta una textura rugosa que facilita la adherencia de la mano) y controla los gatillos y los botones. Para facilitar el acceso, tales botones se han concentrado en la parte posterior del periférico, donde hay una cruceta digital, el botón Start, cuatro botones más y un selector de tres posiciones que permite regular la sensibilidad del volante. Tanto los botones como la cruceta y el selector muestran un tacto frágil e impreciso, aunque cumplen con su cometido.

La presencia de los dos gatillos y del volante, el tamaño adecuado del controlador y la concentración de todos los botones en una única zona son algunos de las prestaciones que hacen de ZeroTech un periférico notable.



ULTRARACER

Fabricante:	Performance
Distribuidor:	Netac
Precio:	6.990 pesetas

Aunque su aspecto puede recordar al mando a distancia de un televisor, podemos asegurar que UltraRacer es un dispositivo diseñado exclusivamente para PlayStation. El dispositivo simula las funciones del controlador NeGcon de Namco e incluye un volante en la parte superior del controlador, en vez de a los lados, como suele situarse en otros periféricos mini-wheel; este detalle permite que el volante pueda ser controlado indistintamente con la mano derecha o con la izquierda. Sin embargo, este acierto queda algo deslucido por la inclusión de los botones L1, L2, R1 y R2 encima del volante, ya que resulta muy incómodo controlar el volante y utilizar tales pulsadores a un tiempo.

En el UltraRacer la habitual cruceta direccional ha sido sustituida una serie de botones alineados debajo del volante, cuyo tacto y acceso es endiabladamente incómodo. El fabricante también ha dotado de un gatillo al dispositivo con el que se controla la aceleración, un indicador LED y el botón Set, con el que es posible reprogramar las funciones de la mayoría de los botones. Una reprogramación que, por cierto, no va a perderse cuando apagues tu PlayStation, porque UltraRacer posee memoria no volátil. Aunque el tacto de volante es más que aceptable, el diseño y emplazamiento de la mayoría de los botones no es lo que se dice ^ "afortunado".



CONSOLA BLANCA PLAYSTATION

Fabricante: Sony
Precio: No está a la venta

Una rareza para coleccionistas: una PlayStation blanca como la nieve que puede reproducir vídeos almacenados en discos compactos con el formato CD-I. Este sistema, que permite contemplar películas con una definición aproximadamente equivalente a la del vídeo VHS, nunca ha gozado de demasiada aceptación en España, aunque sí ha tenido éxito en otros países europeos y orientales.

Estas consolas no se encuentran a la venta en nuestro país; sólo se puede adquirir una por importación directa desde Japón o Hong Kong. No obstante, no sufras por ello, a menos que tengas interés en montarte un Museo PSX: el ejemplar que ha llegado a nuestra Redacción se ha negado totalmente a funcionar con todos los juegos europeos y de importación que poseemos. Eso sí: la gente se queda pasmada al verla.



X-5 MULTIPLE ADAPTER

Fabricante: Xtreme
Distribuidor: I-man
Precio: 4.500 pesetas

El MultiAdaptador X-5 es un periférico equivalente al MultiTap original de Sony que permite enlazar a la consola 4 mandos a partir de uno de los dos conectores existentes en la misma. La forma del MultiAdaptador difiere ligeramente del periférico de Sony: mientras que este último presenta una forma de escuadra en ángulo recto, el periférico de Xtreme describe una 'V' pronunciada. Cada una de las 4 ranuras del X-5 dispone de su propia conexión para tarjeta de memoria, aunque durante nuestras pruebas la PlayStation no consiguió reconocer las tarjetas de memoria conectadas al dispositivo X-5; tan sólo detectó la tarjeta insertada en la ranura A. Con todo, cabe decir que este problema también aparece de vez en cuando en el Multi-Tap oficial de Sony, que, al tener un precio muy similar al del X-5, es un poco más recomendable que éste.

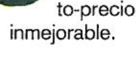


PAD TRANSPARENTE

Fabricante: Upxus
Distribuidor: I-man
Precio: 1.500 pesetas

El aficionado a los videojuegos que se compra la configuración básica de la PlayStation pronto descubre que disponer de un único pad le impide organizar emocionantes partidas a dos con sus amigos. Si estás buscando un segundo mando, el controlador digital de Upxus es una alternativa al pad estándar de Sony que, por un precio fantástico, te resuelve la papeleta de tener un segundo mando para las ocasiones en que lo requieras. Se trata de un pad transparente, disponible en diversos colores, que permite ver los entresijos de la tecnología.

El funcionamiento del pad es intachable, e incluso es posible que encuentres la cruceta direccional de este pad menos dura que la del mando oficial de Sony. Los botones L1, L2, R1 y R2, en cambio, no son nada del otro jueves. Su tacto es netamente inferior al del mando oficial, pero se trata de un producto con una relación rendimiento-precio inmejorable.



PUNTUACIÓN:

RECOIL GUN THE REAL ARCADE

Fabricante: Extreme
Distribuidor: I-man
Precio: 9.900 pesetas

La Recoil Gun de Xtreme es una pistola con retroceso que funciona tanto en la PlayStation como en la Saturn y cuyo aspecto recuerda al de la famosa GunCon. De hecho, mediante un selector es posible escoger entre un funcionamiento de pistola normal y una opción que emula la propia GunCon, lo que hace que resulte compatible con todos los juegos preparados para el periférico de Namco. También es posible escoger, a través de otro selector, entre el modo normal de disparo, el modo de autorrecarga y el modo de autorrecarga con disparo automático.

Aparte del gatillo —que, por cierto, nos pareció bastante endeble—, la Recoil Gun incorpora también un botón B que funciona a modo de Start y un botón A situado en la parte del percusor.

Con esta pistola de Xtreme se adjunta un pedal y un adaptador de corriente AC/DC. Mientras que el pedal asume las funciones de un botón especial, el transformador permite alimentar el dispositivo de retroceso, localizado en la parte superior de la pistola y que contiene un motor interno que desplaza el percutor hacia atrás con cada disparo. El proceso de calibración con el fin de conseguir una buena precisión en el disparo no fue tarea fácil, pero, una vez configurada, la Recoil Gun demostró que puede dar mucho de sí.



PUNTUACIÓN:

ERAZER MP5 LIGHT GUN

Fabricante: Blaze
Distribuidor: Ardistel
Precio: 6.495 pesetas

Al igual que la Recoil Gun de Xtreme, la Erazer MP5 está preparada para dar guerra tanto en la PlayStation como con la Saturn. Esta metralleta, que nos recuerda inevitablemente a esas pistolas de juguete que nos compraban nuestros papis en el mercadillo, está fabricada en plástico resistente y, aunque no es muy pesada, tampoco es un 'peso pluma'.

Entre las opciones más llamativas que incorpora se encuentran el retroceso y el sonido de disparo. Para que funcione el retroceso hacen falta cuatro pilas alcalinas; sin ellas, la Erazer funciona perfectamente como lo haría una pistola común de haz luminoso. Además del modo normal, este arma mortífera también puede funcionar emulando la pistola GunCon de Namco. Asimismo, presenta tres opciones diferentes de disparo que incluyen el modo recarga automática con disparo automático, el modo recarga automática y el modo normal (en el que las anteriores prestaciones no están activadas).

Éstos, sin embargo, no son los únicos elementos de control: la Erazer dispone también de los botones Start, Recarga Manual y Armas Especiales. El gatillo, por su parte, ofrece un tacto firme y convincente. La Erazer incorpora también un cable de vídeo adicional que se usa para incrementar la precisión del tiro en algunos juegos. Aunque, precisamente, la calibración de la precisión de disparo (al igual que sucedía con la pistola The Real Arcade) resulta más complicada de lo que sería deseable.



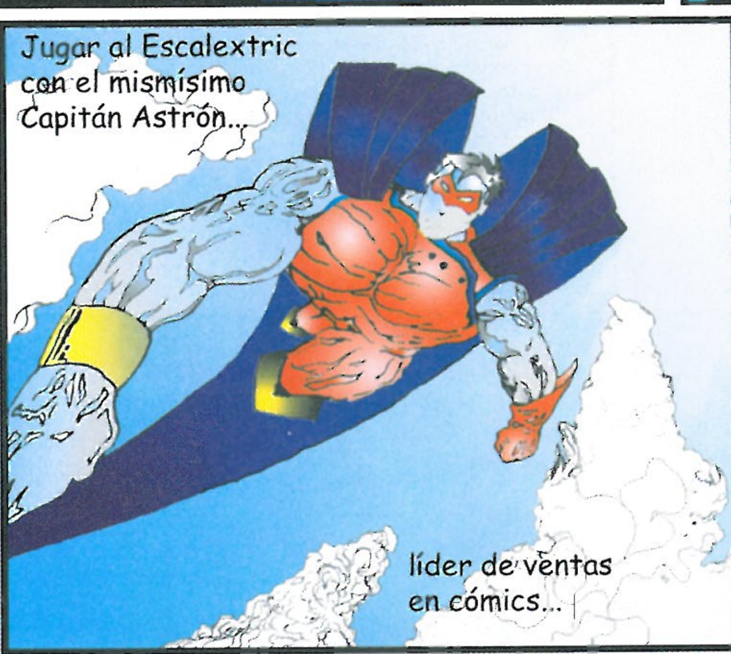


ZAO: La forja de un ratón rebelde y rosa















Dedicado al Tío Matt, Matt el viajero.

CRASH

En el número 5 de PlanetStation...

- *No seas kanguro y completa CRASH BANDICOOT 3 con la segunda entrega de nuestra portentosa guía.*

- *!Te vas a quedar helado! Acompaña a Lara por la Antártida y descubre con ella el nivel secreto de TOMB RAIDER III.*

- *Curso de defensa personal para que nadie se meta contigo en el colegio: nuestra guía de RIVAL SCHOOLS te dejará en plena forma.*

Además...
Libros de ruta de APOCALYPSE, WILD ARMS, HERCULES, NBA LIVE 99 y las pistas secretas de TOCA 2
Análisis, previews, noticias y todo lo que te interesará saber del planeta PlayStation.



De venta en tiendas especializadas y Grandes Almacenes
RDISTEL, S.L.
/ Julio García Condoy, 40
0015 – ZARAGOZA
el: 976 73 49 44
ax: 976 74 25 33
-mail: ardistel@ctv.es
ágina web: ardistel.com
BLAZE
Nº 1 EN EUROPA
PARA PLAY STATION Y SATURN
100% COMPATIBLES CON TODOS LOS JUEGOS EXISTENTES EN EL MERCADO.
PUNTUACIÓN 9,5 SOBRE 10
ERAZER MP5
9,5
PISTOLA SCORPION
METRALLETA ERAZER
Tiro a tiro y Ráfagas
RDISTEL, S. L.
– 1 MB 15 BLOQUES
– 2 MB 30 BLOQUES*
– 4 MB 60 BLOQUES*
* SIN COMPRESION DE DATOS
4MB, 60 SLOT MEMORY CARD
MEMORY CARD
for PlayStation
2 MB MEMORY CARD for Playstation
30 SLOT MEMORY CARD
4 MB
DUO SHOCK
MANDO DUO SHOCK
ANALOGICO Y DIGITAL
JOLT
RUMBLE PACK
+ MEM 1MB N64
HYPER N64
BLAZE
XTREME
COMBAT
HYPER
BASICO
FUNCION TURBO Y SLOW EN HYPER, COMBAT, Y XTREME

XPLORER

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON SONY™ PLAYSTATION™



EN VERSIÓN ESPAÑOLA CON MANUAL DE INSTRUCCIONES
PANTALLA Y JUEGOS PRECARGADOS
EN CASTELLANO
120 KB SIETE VECES MÁS POTENTE
QUE LO CONOCIDO HASTA LA FECHA

Efectos especiales
Vidas infinitas
Munición ilimitada
Niveles ocultos
Caracteres secretos
Armas especiales
Energía sin fin

SOFWARE : 2495 PTAS
CARTUCHO + SOFT: 8995 PTAS

6.995 PTS.

- CÓDIGO AVANZADO DE ENTRADA (A.C.E.)
- CIENTOS DE TRUCOS PREGRABADOS
- ALMACENA HASTA 10.000 TRUCOS
- VISOR GRÁFICO DE JUEGOS
- CÓDIGOS ACTUALIZADOS
- COMPATIBLE CON ACTION REPLAY™ Y GAME SHARK™

ARDISTEL, S.L. - C/ JULIO GARCÍA CONDOY, 40
50015 - ZARAGOZA
TEL: 976 73 49 44 - FAX: 976 74 25 33
WWW.ARDISTEL.COM/XPLORER

ARDISTEL, S.L.

BLAZE